GRA ROKU '98

Poznaj Subiektywne Oceny Redakcji!

PC CD-ROM • SONY PLAYSTATION • NINTENDO 64 • DREAMCAST • ARCADE

Gry Komputerowe

luty 1999 • cena 4.99 zł • index 324329 • issn 1230-9044

2/99

Gangsters
Dobra Passa Eidos Trwa!

Zelda 64
Przebój Wszech Czasów?

INNE RECENZJE
Baldur's Gate
Turok 2 • Blood 2
Return To Krondor

PORADY
Settlers III
Fallout 2
Tomb Raider 3
Colin McRae

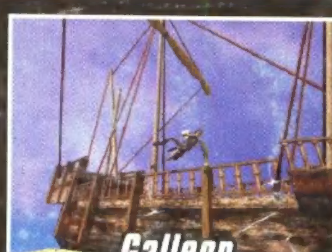
Dreamcast
Kolejna Rewolucja W Świecie Gier!

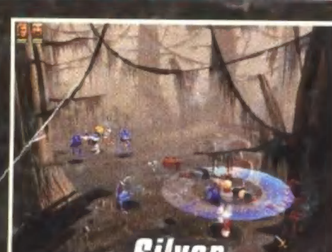


Praca w Toku


Descent 3


Hidden & Dangerous


Galleon


Silver













EIDOS
INTERACTIVE



Lara Croft powraca w najbardziej wymagającej przygodzie życia - Tomb Raider III. Tym razem jej zadaniem jest odnalezienie czterech tajemniczych artefaktów, wykonanych z kawałka meteorytu. Pięć niezależnych wypraw - każda napakowana zagadkami, pułapkami i bezwzględnymi przeciwnikami. Prosto z indyjskiej dżungli na lodowe pustkowia Antarktyki, po dachach Londynu w środek tajemniczego obszaru 51 w Nevadzie. Lara ma nowe pojazdy i bronie, poznała też wiele nowych ruchów. Bądź gotowy na wszystko, a przygotuj się na cuda!

"Mimo trójeczki w tytule, gra jest w stanie zaskoczyć gracza wieloma nowościami, które składają się na bardzo dobry produkt."

GRY KOMPUTEROWE **91%**

"Prawdziwej władzy się nie dostaje ...ją się odbiera!"

Gangsters to gra strategiczna, osadzona w realiach miasta podobnego do Chicago z lat 20-tych, w której zbrodnia się opłaca! Począwszy od wymuszeń, do egzekucji na ulicy i wojny gangów. Gangsters proponuje świat, gdzie Ty jesteś bossem z władzą nad życiem i śmiercią podwładnych. Gra rozgrywana w rozległym mieście, zaludnionym 5000 zindywidualizowanych postaci, jest kombinacją akcji w czasie rzeczywistym i strategii z łatwym w obsłudze interfejsem.

PRAWDZIWEJ WŁADZY SIĘ NIE DOSTAJE

Gangsters

ORGANIZED CRIME

... JĄ SIĘ ODBIERA!

EIDOS

"... już teraz zwolennicy tego gatunku mogą cieszyć się z prawdziwego hitu."

PC GAMES CD



Thief: The Dark Project to gra FPP, w której wcielasz się w członka elitarnej Gildii złodziei. Rewolucyjny Dark Engine™ przeniesie Cię do świata fantasy, gdzie intrygi, fałsz, kłamstwa i walka są codziennością. Wyrusz na serię przygód misternie łączących pokusę, zdradę i zemstę. Aby przeżyć, musisz użyć swoich umiejętności i sprawności. Poruszając się w świecie, w którym twoim jedynym sprzymierzeńcem jest cień, a konfrontacja z wrogiem prawie zawsze przynosi śmierć.

"Oryginalny pomysł i bardzo dobre wykonanie - prawdziwa perełka!"

GRY KOMPUTEROWE **91%**

PC CD

MIRAGE

Gry Komputerowe

ISSN 1230-9044
INDEX 324329
NUMER 2/99 (55)
rok siódmy

wydawca
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. (0-22) 815-42-20 (w godz. 9-17)
e-mail: gk@cgs.com.pl
http://www.cgs.com.pl/gk.html

redakcja
Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
Romuald Wawrzyniak (Jagd52)
Krzysztof Kiełmiński (Krzyś)

współpraca
Patrycja Wardzała, Karol Klepacz (Reset), Jacek Pietruszczak (Baron Jack), Patryk Leszczyński (gRoovy), Piotr Stasiak (Piotres), Dominik Kost (Kayackash), Rafał Szychowski (Szycha), (Stalker) oraz (Gruby)

dział reklamy
Dariusz Kazik

korekta
Natalia Nowak

łamanie
Computer Graphics Studio

druk
Elanders
00-031 Warszawa
ul. Szpitalna 6 p. 8

kolportaż ogólnopolski
RUCH S.A. O.K.D.P.

prenumerata
Reklamacje i zapytania przyjmowane są: wtorek i czwartek w godz. 11-17 pod tel. (0-22) 815-42-20

CGS Computer Studio
jest wydawcą tytułów:
PC GAMER PO POLSKU
PLAYSTATION MAGAZYN
AMIGA COMPUTER STUDIO
PSX FAN

Prenumerata krajowa (II kwartał '99)
Należność (3 x 4.99 zł) należy wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora.
Termin przyjmowania prenumeraty mija z dniem 20 marca 1999 r.)

Od Redakcji

Uff, gorączkę świąteczną mamy już za sobą, a plon wysypu nowości zawarliśmy w numerze poprzednim i bieżącym. Próbując doszukać się jakichś trendów, daje się zauważyć renesans gier RPG, jednak nie tylko w ich pierwotnej formie, ale również w połączeniu z innymi gatunkami, co zaowocowało powstaniem kilku świetnych tytułów. W tym numerze możesz przeczytać o takich, np. „Baldur's Gate", „Magic & Mayhem", „Warhammer 40k" i klasyku „Return to Krondor". Elementy z RPG są chętnie zapożyczane także do bardzo odległych tematycznie gier, jak np. strzelanek FPP, w tym przypadku „Heretic II". Wbrew ogólnemu biadoleniu, powielanemu niestety przez wielu redaktorów pism komputerowych, że gry są wtórne i brak w nich nowych pomysłów, a ewolucja następuje jedynie w sferze oprawy graficznej, zauważamy, że pojawiło się kilka nowych propozycji. Na uwagę zasługuje „Gangsters" firmy Eidos – recenzja plus demo na naszym coverCD. Oryginalnym pomysłem może poszczycić się gra „Thief: The Dark Projekt", której recenzję i demo zamieściliśmy miesiąc temu. Należy sobie tylko życzyć, aby z taką częstotliwością producenci raczyli nas nowymi rozwiązaniami, a na stagnację nie powinniśmy narzekać, bo czy np. w branży filmowej, tak często powstają nowatorskie dzieła? Tu też funkcjonuje przecież wytarty schemat, a nikt jakoś nie robi z tego problemu. Wielkim wydarzeniem w konsolowym światku jest premiera długo oczekiwanej „Zeldy 64". Czy wywróciła ona rynek gier wideo do góry nogami? – przeczytasz o tym w bieżącym numerze.

Na koniec, namawiamy do częstszego sięgania po „Edycję CD", bo nasz krążek stale ewoluuje. Szybciej i sprawniej działa menu, a szczególną uwagę przywiązujemy do selekcji i wyboru materiałów zawartych na CD, tak, aby zapewnić Wam maksymalną przyjemność zabawy. Przekonajcie się zresztą sami!

Marek Suchocki

w toku

Bloodshot *14*
Descent 3 *12*
Galleon *13*
Hidden & Dangerous *15*
Panzer Elite *16*
Silver *17*

porady

Colin McRae Rally [3] ***80***
Fallout 2 [1] ***76***
Settlers 3 ***74***
Tomb Raider 3 [2] ***68***

czytaj str. 18

GRALIŚMY! *Nasze Pierwsze Wrażenia!*

recenzje

Assault ***59***
Baldur's Gate ***32***
Blood 2 ***46***
Caesar III ***51***
Civilization 2 Gold ***29***
Cool Boarders 3 ***49***
Delta Force ***60***
Formula 1 '98 ***45***
Gangsters ***26***
Heretic 2 ***30***
Knife Edge ***66***
Magic & Mayhem ***36***
Mig 29 vs F-16 ***40***
Premier Manager 98 ***58***
Rage Of Mages ***35***
Return To Krondor ***38***
Semper Fi ***55***
Sentinel Returns ***56***
Trespasser ***42***
Turok 2 ***62***
Unholy War ***44***
Warhammer 40000 ***52***
Zelda 64 ***64***

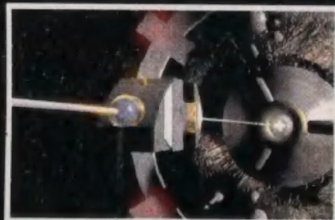


Witajcie! Mamy na dzisiejszej płytce moc wspaniałego stuffu! Po styczniowej odwilży, piekielnych dniach hasającej grypki, mamy tutaj coś na ukojenie Waszych nerwów. Tym razem nieco towaru dla spragnionych strategii („Myth 2", „Settlers III" PL) i zadym (chociażby odjazdowy „Aliens Versus Predator"), choć i miłośnicy piłki kopanej będą mieli swój dzień, dla nich prawdziwe perełki - „WLS '99" i „FIFA 99". Do covera marsch!

CD

- Płytka pracuje tylko w środowisku Windows 95.
- Wszystkie zawarte na CD programy sprawdzone zostały pod kątem poprawnego funkcjonowania i istnienia wirusów.
- Redakcja „GK" nie ponosi odpowiedzialności za efekty, wywołane niewłaściwym postępowaniem z programami umieszczonymi na płycie.
- Jeśli masz problemy z uruchomieniem, zwróć uwagę na: – wymagania sprzętowe programu – to czy masz aktualną wersję Direct X – lub sprawdź go na innej konfiguracji PC.
- Jeśli mimo to nie możesz skorzystać z CD, skontaktuj się z nami. Na Wasze pytania odpowie red. Marcin Marzęcki. Dyżuruje on poniedziałku do czwartku w godzinach 11–15, pod numerem telefonu (0-22) 815-42-20.

Sid Meier's Alpha Centauri







ELECTRONIC ARTS
P133, 32 MB RAM, WIN95
Sid Meier po raz kolejny zamierza uzupełnić swa półkę z nagrodami za najlepsze gierki w branży. Na ten produkt czekaliśmy naprawdę z zapartym tchem. Kontynuacja zabawy zakończonej w stareńkiej „Cywilizacji" wylotem w kosmos, tym razem przeniesie nas w XXII wiek. Ludzie zdołali opanować kilka planet i... oczywiście zaczęła się zadyma, którą znamy z części pierwszej. Władza, pieniądze... oto co pcha naszych bohaterów do konfliktu. Czy „Alpha Centauri" zdoła utrzymać dla Meiera tytuł najzdolniejszego projektanta w branży. Możesz przekonać się o tym osobiście - odpal to demko!



Requiem

3DO
P166, 32 MB RAM, 3DFX, WIN95
FPP-y... na to słowo Groovy dostaje ataku gorączki i zaczyna zaciskać łapki na koziku, który dał mu dziadek. Ale nawet nasz spec od tego typu gier nie przewidział, że ludzie z 3DO sięgną po taaaką fabułkę. W Niebie mamy bunt, ot chmara aniołków postanowiła zmienić pryncypała. Jako wysłannik „jedynie słusznego" masz za zadanie zdławić bunt i doprowadzić do porządku nielojalnych podwładnych. Naprawdę mroczny klimat i moc zaskakujących bestii - oto, co Was czeka podczas spotkania z Requiem.

Resident Evil 2

VIRGIN
P200, 32 MB RAM, 3DFX, WIN95
Konsolowy przebój wreszcie dotarł i nasze ukochane pecety. Tajemnicza metropolia, tajemnicza przemiana, jakiej ulegają szczęśliwcy przenoszący się z tego „łez padołu" do „lepszych bytów". Setki zombie snujących się po mieście, to z pewnością nie jest temat do bajek dla najmłodszych. Spróbuj zmierzyć się ze złem i tymi, którzy je powodują. Wskocz m.in. w mundur policjanta i... ten koszmar potrafi wciągnąć niczym najgłębsze bagno.



Descent 3

INTERPLAY
P200, 32 MB RAM, WIN95
Gra, która swego czasu została okrzyknięta prawdziwym objawieniem. Do dziś istnieją szaleńcy próbujący na swoich wysłużonych 486 przemknąć opancerzonym pojazdem między czyhającymi na nich wrogami. Klimat opuszczonej bazy, niezwykłość sterowania i wrażenia istnienia prawdziwego trzeciego wymiaru, był właśnie tym, co wtedy zadziwiło graczy. Ni to quasisymulator, ni arena śmierci. Wciąż jednak szokuje rozwiązaniami i wiedzie prym w rankingu gier „pomyśl i naciśnij spust, dziesięciolatku".



Myth 2

GT INTERACTIVE
P166, 32 MB RAM, WIN95
Poprzedniczka tej niezwykłej gry taktycznej (łeb urwę temu, kto manewrowanie wojskami w sile kilkuset ludzi nazwie strategią - Jagd) stała się prawdziwie kontrowersyjnym tytułem. Z jednej strony niezwykle nowatorskie podejście do zagadnienia i kolosalna różnica między wersją akcelerowaną a softwarową, z drugiej wielkie dysputy nad grywalnością.





Gangsters

EIDOS
P133, 16 MB RAM, WIN95
Lata dwudzieste naszego stulecia były prawdziwie rajskim okresem dla żądnych władzy i dużych pieniędzy grup kryminalistów w USA. Ustawa prohibicyjna, zakazująca handlu alkoholem, była tym na co czekało kryminalne podziemie wielkich miast. Jako początkujący gangster w wielkim New Temperance (miasto zadziwiająco przypomina Chicago) musisz stworzyć własną siatkę gorzelni, wymuszać haracz, prowadzić nielegalne lokale i... przekupić administrację Ratusza, by zostać prawdziwym „właścicielem" miasta.

Aliens vs Predator

FOX INTERACTIVE
P166, 32 MB RAM, WIN95
Jeśli ktoś z Was, drodzy Czytelnicy, zetknął się kiedyś z praprzodkiem dzisiejszych konsol - produktem firmy Atari, Jaguarem, to zapewne ten tytuł nie będzie mu obcy. Niegdyś święcił triumfy na tym sprzęcie, stając się prawdziwym hitem. Technologia PC posunęła się „troszkę" do przodu i stworzenie wymiatającego FPP, którego bohaterami będą tajemnicze bestie, okazało się być strzałem w dziesiątkę. „Zmartwychwstały" „Aliens Versus Predator" zachwyca swym mrocznym klimatem.





PONADTO NA KRĄŻKU ZNAJDZIECIE:

Asghan	Grolier	P133, 32MB RAM, Win95
NASCAR Racing 1999	Sierra Sports	P133, 32 MB RAM, 3Dfx
FIFA 99	EA Sports	P166, 32 MB RAM, Win95
Viper Racing	Sierra	P166, 32MB RAM, 3Dfx
WLS '99	Eidos	P166, 32MB RAM, Win95
Lords Of Magic SE	Sierra	P100, 32MB RAM, Win95
Powerslide	GT Interactive	P166, 16MB RAM, Win95
Uprising 2	UbiSoft	P166, 32MB RAM, Win95
Anno 1602	Infogrames	P133, 16 RAM, Win95
Redline Racer	Accolade	P200, 32 MB RAM, D3D
Thunder Brigade	Interactive Magic	P90, 16 MB RAM, Win95
Settlers III PL	BlueByte	P133, 16 MB RAM, Win95

AKTUALNY PRZEGLĄD GIERCOWYCH DONIESIEŃ Z KRAJU I ZE ŚWIATA

NOWOŚCI

ze świata

- Eidos wyglądał na nieco zaskoczonego sukcesem „Commandos: Behind Enemy Lines", ale szybko się z tego otrząsnął i już na marzec planuje wydanie mission dysku do tej wspaniałej gry.

- „Reah", niecodzienny produkt polskiej firmy LK Avalon doczekał się wersji DVD. Sześć płyt CD zamieniono na jedną, znacznie poprawiając jakość utworów dźwiękowych i grafiki. Oby tak dalej!

- Ledwo co dowiedzieliśmy się o mission dysku do „Commandosa", gdy dotarła do nas wieść o podjęciu prac nad „dwójką". Wydanie zapowiadane jest na Gwiazdkę tego roku.

- Nowe wcielenie „C&C", z dopiskiem „Commandos" ukaże się już pod koniec tego roku i wniesie do skostniałego świata RTS, grę ze świetną grafika 3D i... widokiem TPP! Czas na bohatera!

- Następca „Croca", świetnej platformówki, już teraz dostał na plecki ładną „dwójeczkę" i wybiera się na spacer już w drugim kwartale tego roku. Drżyj „Mario"!

- Przepocony koszulek Bruce W. wciąż modny. „Die Hard Trilogy II" po raz kolejny pokaże nam umiejętności nihilisty Willisa dając szansę na uratowanie setek niewinnych ludzi. Już za chwilkę!

- Miejski Dom Kultury otwiera się po raz drugi! Shiny postanowiła wskrzesić swój kultowy produkt dodając do niego tyle zakręconych rzeczy, że już nie wiemy, czy kpią, czy rzeczywiście zamierzają zarządzić na rynku.

■ WYDAWCA **ELECTRONIC ARTS** ■ PLATFORMA **PC** ■ PREMIERA **LUTY**

Alpha Centauri





Sid Meier należy do ludzi, których w naszym komputerowym światku otacza prawdziwy szacunek. Ale szacunek ma to od siebie, że buduje się go latami, a traci w ułamku sekundy. Dlatego z zapartym tchem czekamy na kontynuację kultowej „Civilization". Ludzie zbudowali w XXII wieku nową cywilizację na planetach zajmowanych przedtem przez Obcych. Oczywiście przed nami staną problemy związane z kompleksową ekonomią, dyplomacją i oczywiście wojną, prowadzoną nowoczesnymi metodami, z użyciem wszystkiego, co przez dwa wieki ludzie wymyślili. „Alpha Centauri" już w lutym pozwoli nam się przekonać, czy strategia turowa potrafi przeżyć na polu, na którym bezwzględnie rządzą RTS-y. ■

■ WYDAWCA **SIERRA** ■ PLATFORMA **PC** ■ PREMIERA **JUŻ JEST**

Kings Quest VIII



Ósemka... czy to nie lekka przesada? Miłośnicy serii mogą czuć się lekko zszokowani. Przede wszystkim Sierra ostentacyjnie odeszła od znanego nam i lubianego przez graczy sposobu prezentowania zabawy. Teraz, dobrzy ludzie, będziecie mogli wskoczyć w doskonale wyrenderowany świat 3D i połączyć swe losy z głównym bohaterem gry – młodym rybakiem Connorem. Mimo zbytniego podobieństwa do niejakiej Lary C., „Kings Quest VIII" cały czas pozostaje wyśmienitą przygodówką. Sprawdźcie to sami. ■



Legomania



Nie samymi klockami Lego żyje... takie hasełko można ułożyć przypatrując się działaniom LEGO Media International. Niebawem na rynek wejdą „Konstruktor", „Szachy" i „Loko", które przeznaczone będą dla najmłodszych. Oczywiście wszystko zostanie utrzymane w konwencji zabawy klockami LEGO, przy czym postarano się o odpowiednio zakręcone plansze przypominające najlepsze serie tej firmy. ■

■ WYDAWCA **ELECTRONIC ARTS** ■ PLATFORMA **PC** ■ PREMIERA **LUTY**

Sim City 3000

Oj, namieszali z tym tytułem ludzie z Maxis, namieszaaali. Wszyscy czekaliśmy na zapowiadane rewolucyjne rozwiązania graficzne i zupełnie zmodyfikowaną stronę merytoryczną gry. Po wielu kłopotach (w tym również i finansowych) Maxisowi udało się dokończyć tytuł. Produkt mimo wszystko wreszcie opuścił warsztaty twórców i już jest na rynku. Nasze miasto przeszło prawdziwy lifting graficzny. Obiekty prezentują się wspaniale, mamy możliwość obracania widoczków i do pewnego stopnia ich zoomowania. Nie udało się tych cudów wykonać w oddzielnym środowisku 3D, do marzeń zaliczyć możemy projekt płynnego przejścia z widoku globalnego do rozmowy z dowolnym mieszkańcem naszego City. Dzięki Bogu, że wreszcie ją mamy! ■





■ WYDAWCA **EIDOS** ■ PLATFORMA **PC** ■ PREMIERA **LUTY**

Championship Manager 3

Bombardowanie tytułami pochodzącymi z tej samej serii nie należy chyba do zabiegów najprzyjemniejszych. Wyjątkiem od tej zasady są menedżery piłkarskie, które mają swoich wiernych fanów czekających z zapartym tchem na najmniejsze nawet poprawki. Eidos obiecuje nam w trzeciej części swojego hitu znaczne poprawienie interfejsu gry, dodanie wielu nowych parametrów piłkarzom (to można tam coś jeszcze dodać?), poprawienie grafiki ukazującej wdzięki naszej „jedenastki". Urodzeni kaci będą mogli wyżyć się na piłkarzach stosując poprawione metody prowadzenia treningu, a wierzący w „talent i powołanie" z pewnością utworzą zespoły młodzików i podziwiać będą mogli zapisana historię klubu. ■

■ WYDAWCA **MARIA** ■ PLATFORMA **PC** ■ PREMIERA **MARZEC**

Vulture

Bycie najemnikiem, to z całą pewnością nie jest buła z dżemem. Przekonali się o tym gracze bawiący się takimi hiciorami jak chociażby „Jagged Alliance". My polecamy Wam na długie marcowe wieczory inną zabawkę. Firma Maria, debiutująca skromną zręcznościówką „Freddy" ma dla nas prawdziwego hiciorka. Jako dowódca śmigłowca bojowego Vulture masz okazję stanąć twarzą w twarz z wrogiem, stając się zbrojnym ramieniem międzynarodowej organizacji pokojowej. Połączenie takich wspaniałych gier jak „Swiv" czy „Desert Strike" z bogatą oprawą 3D i elementami strategii zaowocuje już w marcu wydaniem tego niezwykłego miszmaszu gatunkowego. Wygląda smakowicie. ■





ze świata

● Pod koniec grudnia ubiegłego roku doszło do fuzji TLC (firmy produkującej m.in. oprogramowanie edukacyjne) z firma Mattel, właścicielem praw do... Barbie. Aż ciarki przechodzą po plecach, gdy człowiek myśli co z tego wyjdzie.

● Looking Glass w porozumieniu z EA zamierza wypuścić (noo, nie tak od razu, trochę miesięcy minie) kontynuację niesamowitego przeboju - „System Shock". Ptaszki ćwierkają już o zastosowaniu poprawionego enginu od „Thiefa". Mordercy i złodzieje?

● „Resident Evil 3" nadciąga! W serca PSX-owców powinna się wlać teraz odrobina niepokoju, gdyż bardzo prawdopodobne jest, że ten krwisty sequel najpierw otrzymają posiadacze segowego Dreamcasta. Już pod koniec (che, che, che..) tego roku!

● Konami rozpoczęło pracę nad następcą wspaniałego „Metal Gear Solid". Co prawda trzeba będzie na niego poczekać do gorącego lata roku 2000, ale firma obiecała szczególnie przyłożyć się do tej produkcji. Chyba ich rozumiemy...

● Kolesie z Namco najwyraźniej mają już załadowane kasą kieszenie bo najnowsza wersja „Tekkena" (Saga? To już „czwóreczka"!) zaplanowana jest na początek magicznego roku 2000.

● Maniacy wyścigówek będą mogli odreagować na swoim PSX-ie dopiero za kilka miesięcy. „Gran Turismo 2" wyjedzie z przyfabrycznego garażu SCEE już latem.

● Mimo cofnięcia przez FIA licencji dla MicroProse, chłopaki nie przerywają prac nad „Grand Prix 3". Już na Gwiazdkę tego roku będziemy mogli się cieszyć nową wersją wyścigów Formuły 1. Chyba że FIA nie skapituluje...







■ WYDAWCA **LUCASARTS** ■ PLATFORMA **PC** ■ PREMIERA **LUTY**

Star Wars: X-Wing Alliance



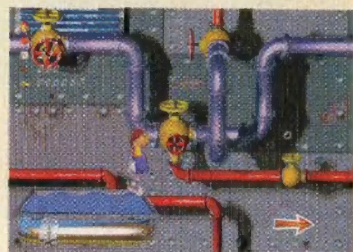
Znów udamy się w mroczne czasy Luka S. i odzianego w gustowna czerń Lorda V. LucasArts nie zaprzestaje kontynuowania znanej serii „X-Wing", tym razem obiecując nam prawdziwy przebój. „X- Wing Allinace" przedstawi nam losy ulubionych bohaterów na dwóch planach. Pierwszy to oczywiście walka Rebeliantów z Imperium, po przegranej bitwie na Hoth, drugi to ściśle osobisty wątek głównego bohatera, zapętlonego wśród niuansów rodzinnych rozgrywek. Tak wielowątkowe podejście nie powinno jednak przesłonić głównego smaczku gry - walk w przestrzeni. Dziesiątki scenariuszy, nowe maszynki i pojedynki „one on one" powinny przekonać do niej nowych wyznawców Georga L., fanatycy i tak pozostaną nimi do końca. ■

■ WYDAWCA **TITUS** ■ PLATFORMA **PC** ■ PREMIERA **LUTY**

Rival Realms

Widać już nadciągający powiew świeżości, który wpuszczony do pokoju z RTS-ami będzie mógł wnieść sporo nowinek. Konwencja gry jest prosta jak drut i przypomina stareńkiego „Warcrafta". Dowodząc jedną z trzech ras masz okazję złojenia skóry przeciwnikom, używając do tego celu odpowiednio sformowanej armii rodem z mrocznych RPG. Elfy, orki i tym podobne tałatajstwo jest na porządku dziennym. Nowość polega na zastosowaniu w grze postaci herosów, którzy po walce nabywają doświadczenia. Można ich potem używać w następnych misjach, korzystając z opcji najmowania weteranów. Pomieszanie tych gatunków wyszło chyba tytułowi na dobre, bo to, co zdołaliśmy już podejrzeć wygląda dość zachęcająco. ■





■ **MARIA** ■ **PC** ■ **JUŻ JEST**

Freddy

„Freddy", to krótkie słowo jest jednocześnie tytułem dość interesującej zręcznościówki i debiutem na rynku komputerowym firmy Maria. Jako trzynastoletni chłopak, zmniejszony przez kosmitów do rozmiaru przeciętnego resoraka, musisz podjąć walkę o powrót do normalnych rozmiarów. Przed Tobą trzynaście renderowanych leweli po brzegi wypełnionych wrażymi postaciami, takimi jak mrówki, osy, muchy i całe to latająco-pełzające draństwo. Gra ma dość przyjemną oprawę graficzną, choć z pewnością niczego nowego do gatunku nie wniesie, może stać się skromnym początkiem dystrybuowania produktów po najniższych cenach. „Freddy" będzie dostępny już za 39,95 zł. ■

■ WYDAWCA **MICROSOFT** ■ PLATFORMA **PC** ■ PREMIERA **LUTY**

Close Combat 3: Russian Front





Microsoft ma na swoim koncie trzy wielkie dokonania: wspaniałą „Age Of Empires", graficzną nakładkę na system operacyjny DOS i niesamowitego „Close Combat". Dziś miło nam donieść o wejściu na rynek trzeciej części ostatniego przeboju, ochrzczonego od nazwy teatru działań – Russian Front. Po obiciu tyłków aliantom zachodnim możemy wreszcie zmierzyć się z sowietami. Mamy opcję kampanii, pozwalającą, po wybraniu strony stoczyć kilkadziesiąt bojów na poziomie dowódców kompanii – batalionu. Dołożono wiele nowych typów jednostek (RUDY! RUDY! RUDY!), poprawiono scenografię analizując warunki ostfrontu i położono większy nacisk na grywalność, nie oddając „nawet guzika" z realizmu zabawy. Wspaniała pozycja! ■

TWÓJ PRZEWODNIK PO GRACH, KTÓRE POJAWIĄ SIĘ NA HORYZONCIE

PRACA W TOKU

Platforma: **PC**
Wydawca: **Interplay**
Producent: **Interplay**
Premiera: **II Kwartał**

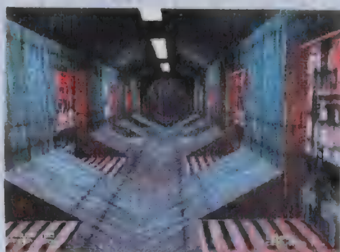
Descent 3



Interplay zamierza kontynuować bardzo już renomowaną serię „Descent". Przypomnijmy... ładny kawałek czasu temu dane nam było zafascynować się jedną z pierwszych w dziejach PC gier wykorzystujących możliwości grafiki 3D.



Każdy, kto zdołał przełamać swój opór do zastosowania mychy przy sterowaniu pojazdem, mógł rozkoszować się wspaniałościami rozwiązań pierwszego engine. Ach, co to była za zabawa, gdy przelotem niszczyliśmy zaczajone w krętych korytarzach bazy pojazdy wroga. Szokujące było zastosowanie możliwości obrotu wokół osi pojazdu we wszystkich kierunkach. Nawet najlepsze ówczesne symulatory chowały się przy doznaniach towarzyszących pogrywaniu w „Descenta".

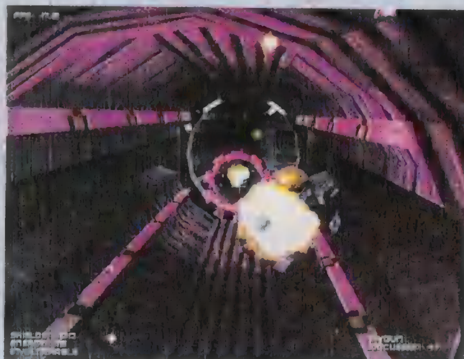


Najnowszy „Descent", z trójeczką na koszulce (Boże, to się mnoży jak króliki!) wjeżdża nam w zapowiedzi niczym lodołamacz atomowy. Oczywiście nie zarzucono podstawowej idei gry, czyli sterowania dziwnym, futurystycznym pojazdem z możliwością latania we wszystkie strony. Teraz jednak opuścimy duszne i klaustrofobiczne korytarze baz i kopalń, na rzecz wypłynięcia na powierzchnię planety. Oczywiście w związku z powyższym (w końcu sama „trójeczka" zobowiązuje) zaprojektowano specjalnie na potrzeby tej gry zupełnie nowych przeciwników, całkowicie zmieniony system uzbrojenia (ponad 10 typów nowych „zabawek") i trzy ultranowoczesne statki, którymi przyjdzie się nam poruszać. Oczywiście nie zapomniano o najważniejszym - scenografii. Piętnaście superrozległych leweli czeka na śmiałków, którzy zechcą się zmierzyć z zagadkami czekającymi dosłownie za każdym zakrętem. Piana na ustach szefa produkcji, przekonującego nas o wielkości najnowszej gry firmy Interplay, po prostu nas wgniotła w ziemię (uuupsss!). Nie spodziewaliśmy się aż tak wielkiego zaanagżowania ze strony „czynników oficjalnych"!

„Descent 3" to gra na miarę swoich czasów. Jednym z czynników wspierających to hasełko będzie niewątpliwie zestaw kart 3D, na których nasz bohater rozwinie swe skrzydła - od Open GL po standardowy D3D. Oczywiście nie zapomniano o opcji multi-player, która znakomicie podniesie grywalność produktu. Nie pozostaje nam nic tylko czekać i... pobawić się demkiem zawartym na naszym coverze. ***Jagd52***

„Descent 3" nadciąga! Miłośnicy wszelkiej maści strzelanin i quasisymuatorów 3D mają przed sobą naprawdę wielkie dni.













Platforma: **PC**
Wydawca: **Interplay**
Producent: **Confounding Factory**
Premiera: **IV Kwartał**

Galleon

Czy wydaje się Wam rzeczą możliwą, że producenci gier komputerowych chcą rozpropagować piractwo?

Już widzę Wasze rozdziawione szeroko gębusie, ale spoko – to tylko mój głupawy dowcip, w którym zastosowałem superinteligentną technikę dwuznaczności wyrazów :-). Opisywana gra nie będzie się zajmowała handlarzami nielegalnego oprogramowania, ale przygodami pewnego fajfusa o imieniu Rhama. Jeśli potraficie dobrze kojarzyć pewnie domyśliliście się już analizując tytuł, że wspomniany gościu będzie po prostu korsarzem. „Galleon" będzie miał w sobie wiele cech „Tomb Raidera", czemu zresztą nie można się dziwić jeśli weźmie się pod uwagę fakt, iż robią ją ojcowie (że tak powiem...) panny Lary.



Zasadniczo „Galleon" będzie grą zręcznościową, jednak jak obiecują jego autorzy w jego rdzeń zostanie wplecione wiele elementów z innych gier. Kwintesencją „Galleona" będzie łażenie po świecie pełnym piratów, tudzież innych niebezpieczeństw i odbywanie przeróżnych przygód (wśród nich np. ratowanie dziewic, szukanie skarbów i klepanie gęby...). Znajdziemy tu również kupę zagwozdek, a jedną z ciekawszych ma być możliwość zlecania wykonania pewnych zadań postaciom, którymi gracz nie może sterować bezpośrednio (np. marynarzom z załogi). Inną ciekawostką jest niezwykle elastyczny i wygodny interface użytkownika, dzięki któremu będzie można dokonywać tak ekwilibrystycznych czynności, jak np. podnoszenie leżących na ziemi przedmiotów w pełnym biegu. Programiści twierdzą, że stworzony przez nich interface będzie jednym z najbardziej elastycznych i intuicyjnych (zobaczymy jak to będzie w praktyce – czytając zapowiedzi zauważyliście pewnie, że takie teksty przewija każdy...).

Kolejną rzeczą mającą wgnieść gracza w siedzenie fotela będzie grafika. Autorzy „Galleona" twierdzą, że wykreowane przez nich postacie swoim wyglądem będą przypominały postacie z kierowanych do dorosłych filmów Disneya. Oczywiście jak przystało na nowoczesną grę całe środowisko będzie wykreowane w pełnych trzech wymiarach. Obecnie największe wrażenie robi animacja postaci, a w szczególności superpłynne, wieloklatkowe przejście z jednej czynności do drugiej (za ten element gry odpowiedzialny jest sam Toby Gard, czyli człowiek, który zajmował się animacją Lary z „Tomb Raidera".

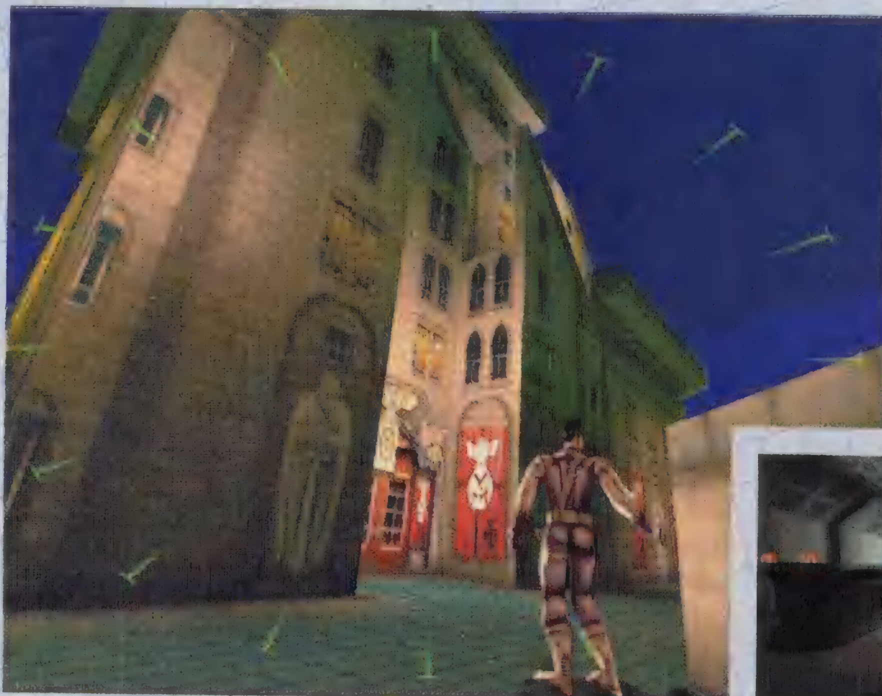
Podsumowując „Galleon" zapowiada się na całkiem niekulawego klona „TR". Mogłoby się wydawać, że robienie takiej gry, jest obecnie dosyć ryzykowną sprawą (konkurencja w postaci „Tomb Raider III", może okazać się naprawdę niebezpieczna), jednak producenci tej gry Confounding Factor są zdania, że historia gier komputerowych udowodniła nam wszystkim, iż słowo „klon" nie oznacza marnego plagiatu jakiegoś hitu. Każdy grał chyba w „Dooma" i widział „Quake", więc może przyznać, że w tym wypadku klonowanie wyszło gatunkowi FPP tylko na dobre... Jak to będzie z arcade-adventurami? Poczekamy, zobaczymy! ***Suicide***



„Galleon" będzie miał w sobie wiele cech „Tomb Raidera", tzn. wspaniałą grafikę (twórcami są ludzie odpowiedzialni właśnie za zrobienie „Tomb Raidera") oraz intuicyjny i bardzo elastyczny interface.













Platforma: **PSX, PC**
Wydawca: **Acclaim**
Producent: **Iguana**
Premiera: **III Kwartał**

Bloodshot

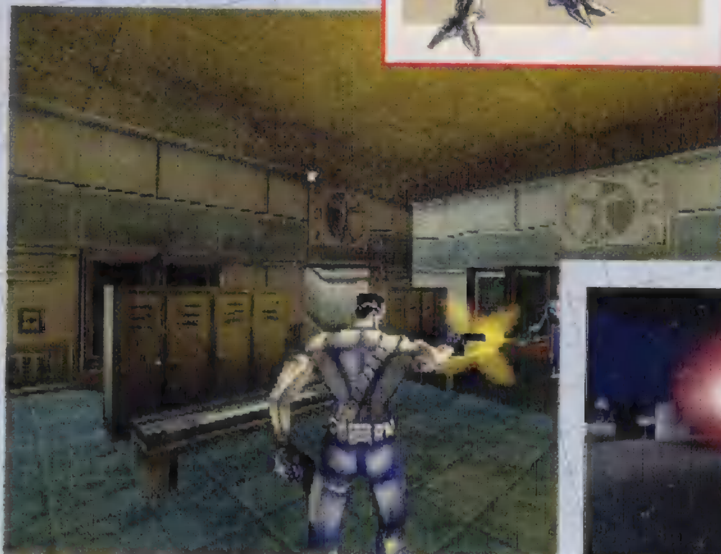
Już za kilka miesięcy na ekrany naszych monitorów trafi bardzo obiecująca strzelanina TPP - „Bloodshot". Będzie to kolejna, po „Turoku" i „Shadowmenie" gra inspirowana popularnym w USA komiksem i jeżeli coś nie zostanie po drodze porządnie zawalone, to podzieli sukces swoich poprzedników.

Bohaterem „Bloodshota" jest człeczek, którym po śmierci zajęła się ściśle tajna (matko, znowu...) agencja rządowa. Panowie w białych kitlach spędzili nad zwłokami nieszczęsnego delikwenta wiele godzin, by po nafaszerowaniu go tonami elektroniki przywrócić do życia. Od tego czasu nowi przełożeni naszego bohatera wożą go po świecie, pokazują różne osobistości palcem i mówią „zabij!". W takich momentach do akcji wkraczamy my i... zabijamy! Na naszej drodze od początku będą się plątać hordy przeciwników wyposażonych w „prawie-ludzkie" mózgi. Oczywiście jednak, tak jak w życiu, poza inteligencją liczy się także uroda, a i tu występujące w grze postacie utrzymywać się będą w ścisłej czołówce. Nie dość, że płynność ich ruchów ma nas zrzucić z krzeseł, to każdy delikwent będzie wykonany z około pięciuset poligonów.



Przemierzając gigantyczne poziomy „Bloodshota" nie sposób obejść się bez jakiegoś środku lokomocji. Twórcy gry nauczyli więc naszego bohatera prowadzić najróżniejsze pojazdy, zaczynając od motorów, a na czołgach kończąc. Takie rozwiązanie nie tylko podniesie efektowność rozgrywki, ale także znacznie przyspieszy poruszanie się po mapie. Ostatnią ciekawostką, o której warto wspomnieć, jest fakt, że każdą misję da się przejść na wiele sposobów. Amatorów gry „na hura!" muszę jednak ostrzec, że brak jakiejkolwiek strategii prowadzić będzie w „Bloodshot" do permanentnego uśmiercenia kierowanej przez nas postaci. Ma to zmusić gracza do stosowania forteli rodem z „Commandosa" i wybić mu z głowy sianie do wszystkiego z największej giwery. Czy nie narodzone jeszcze dziecko Acclaimu stanie się mega hiciorem, osądźcie sami, ja jestem dobrej myśli. ***Kayackash***

Niesamowicie szczegółowo oddane postaci i gigantyczne poziomy. Szkoda, że na „Bloodshot" przyjdzie nam czekać aż do lata...







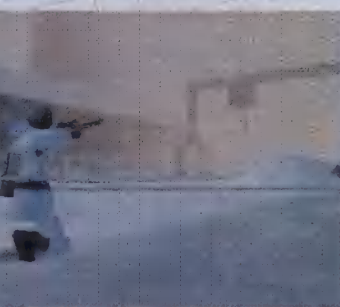
Platforma: **PC**
Wydawca: **Take 2**
Producent: **Illusion Softworks**
Premiera: **III Kwartał**

Hidden & Dangerous





Lato 1943 było okresem wyjątkowo niefartownym. Pominąć można tak nieistotne rzeczy jak obecność niemieckich jednostek p.lot. na trasie przelotu grupy bombowców, dość wysoką sprawność fryckόw czy wreszcie palący się lewy silnik. Prawdziwe nieszczęście trafiło nas wtedy, gdy za wyrosła przed nami ta przeklęta góra.



Tak oto, w wielkim skrócie, przedstawia się początek niezwykłej przygody czterech ludzi, których niezwykłe okoliczności rzuciły za linię wroga. Czterech cudem uratowanych z katastrofy ludzi musi jak najszybciej ukryć się przed ciekawskimi patrolami Wehrmachtu. To nie wszystko, jako zestrzeleni alianccy piloci możemy brać udział w akcjach ruchu oporu. Wydawać by się mogło, że oto przed nami mission dysk do „Commandosa"... A figa, tak właśnie wygląda fabułka najnowszego czeskiego przedsięwzięcia o wszystko mówiącej nazwie „Hidden & Dangerous". Najdziwniejsze jest zaś to, że nie będzie to czcza strategia jakich wiele, ale oprawna we wspaniałą grafikę 3D gra łącząca w sobie kilka gatunków.

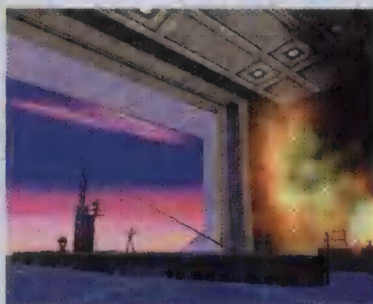
Jako dowódca czteroosobowego zespołu straceńców będziesz mógł się wykazać umiejętnościami taktycznymi i spostrzegawczością. Producenci zapewniają nas o bardzo wiernym odwzorowaniu oryginalnego wyposażenia i otoczenia „z epoki". Podległe Ci postacie będą się mogły czołgać, skakać, pływać i wykonywać kilka innych, równie potrzebnych podczas rozgrywki czynności. Oczywiście powinniście się już domyśleć, że czeka nas wspaniała gierka TPP (choć widoczek FPP też zaimplementowano).

Przed nami ponad dwadzieścia scenariuszy napakowanych akcją niczym atleta sterydami. W każdym z nich widać fascynację tak wspaniała grą, jak „Rainbow 6". Do stworzenia postaci naszych gierojów użyto techniki motion-capture, gwarantującej nam wspaniałą jakość ruchów. W toku działań będziemy mogli używać wszelkiej maści pojazdów zmechanizowanych, uzbrojenia i wyposażenia ówczesnych armii. Czeka na nas starannie ukrytych ponad 40 postaci, kilkanaście różnych krajów, na terenie których będziemy przeprowadzać liczne akcje dywersyjne (m.in. Niemcy, Norwegia, Włochy). Oczywiście po raz enty zapewnia się nas o wybitnej inteligencji komputerowego przeciwnika, wspaniałościach grafiki (mamy tutaj też dynamiczną pogodę) innych wodotryskach.

Niewątpliwą zaletą gry jest jej wielowątkowość i synkretyzm. Z jednej strony starannie opracowana część strategiczna, z drugiej mnogość „akcji bezpośrednich", w których staniemy twarzą w twarz z wrogiem. Dodatkowym minusem gry jest możliwość pogrywania przez Internet, dzięki której czteroosobowy zespół straceńców staje się powoli zwartą i niezwykle realnie zachowująca na polu walki grupą. Wszystkie te smaczki jako żywo przypominają „Szeregowca Ryana" i należy mieć tylko nadzieję, że czeski charakter nie spowoduje „zjajczenia gry". ***Jagd52***



Niesamowity pomysł, starannie wykonana oprawa 3D i porażający klimat mają stać się atutami tej niecodziennej gry.











Platforma: **PC**
Wydawca: **Psygnosis**
Producent: **Wings Simulation**
Premiera: **II Kwartał**

Panzer Elite

Po krótkotrwałym (ale zawsze) zalewie wszelkiej maści symulatorów „żelaznych kotków" wszystko wskazuje na to, że zadeklarowany producent gierek wybitnie rozrywkowych, znana firma Psygnosis, tym razem zamierza rzucić wyzwanie najlepszym w dziedzinie produkcji symulatorów bojowych.



Tą rękawicą ciśniętą w twarz konkurencji bez wątpienia będzie zapowiadana na pierwszy kwartał przyszłego roku „Panzer Elite". Njabardziej rozchwytywany przez kinematografię i producentów gier komputerowych okres historii, rzecz jasna chodzi tutaj o II wojnę światową, i tym razem będzie tłem kolejnego produktu. Wskoczymy powiem w ciuszki panzerofficera z Wehrmachtu (ani słowem nie wspomniano o Waffen SS) lub dowódcę plutonu czołgów z „drugiej strony" – USA. Twórcy tej giery postanowili wykorzystać doświadczenia ostatnich żyjących weteranów „Wielkiej Wojny" i pozwolą nam na bliższe zapoznanie się z czterema (według nas – zaledwie) pojazdami pancernymi, niestety nie podano bliższych szczegółów technicznych. Programiści będą się musieli nieźle przyłożyć, bowiem proponowane przez nich tereny, na których będziemy toczyli boje, mają wielce zróżnicowaną formę. Potykać się bowiem będziemy w Afryce Północnej, Normandii i we Włoszech. Jak widać znów całkowicie zapomniano o froncie wschodnim (gdzie ty, Rudy, gdzie ty...). Ignorancja to siła. Będzie można rozgrywać poszczególne scenariusze lub pobawić się w kampanie. Nasze zadania polegać będą nie tylko na niszczeniu wroga, ale także na przeprowadzaniu zwiadu, eskortowaniu ważnych konwojów, osłonie własnych, rozwijających się do natarcia wojsk. Nasza załoga powinna także otrzymać iście rolplejowe charakterystyki, dzięki czemu wreszcie nasi ludzie będą mogli podnosić swoje kwalifikacje bojowe. Jak na dobrą symulację przystało, producent zapewnia nas o wspaniałościach grafiki 3D, jej niezwykłej szczegółowości. Przykładem tego może być zapowiadane interaktywne środowisko zewnętrzne, jeśli na przykład trafimy w jakiś skład amunicji czy inny budynek, wyleci on fantazyjnie w powietrze, zagrażając nam, jeśli byliśmy wystarczająco blisko, a mury budynków będą nosiły wyraźnie ślady naszej działalności. Oczywiście nie może być mowy o dobrym symulatorze bez obsługi opcji multiplayer. Autorzy zapowiadają zaimplementowanie możliwości pogrywania przez sieci LAN (do sześciu graczy) lub po kabelku (li tylko z kumplem). Najwyraźniej lata 1942–44 powinny wryć się w naszą pamięć już na początku przyszłego roku. Podkalibrowym... Ognia!

Jagd52



Nasze zadania polegać będą nie tylko na niszczeniu wroga, ale także na przeprowadzaniu zwiadu, eskortowaniu ważnych konwojów, osłonie własnych, rozwijających się do natarcia wojsk.





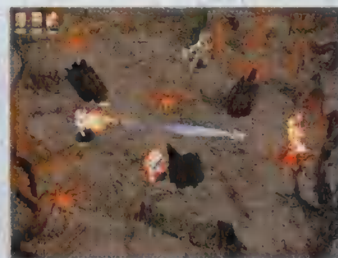
Platforma: **PC**
Wydawca: **Infogrames**
Producent: **Infogrames**
Premiera: **II Kwartał**

Silver

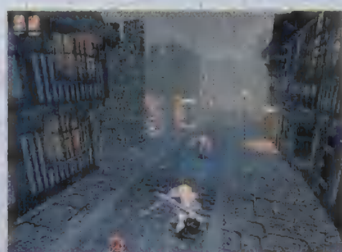
Od jakiegoś czasu można zauważyć powolne odradzanie się zaniedbywanych dotąd przygodówek. Wygląda na to, że wiele firm wreszcie dostrzegło, iż świat nie żyje jedynie strzelankami 3D czy strategiami real-time.

Jedną z takich firm jest Infogrames, która zasłynęła niegdyś z wydania znakomitej serii „Alone in The Dark". Dziś już jako gigant przygotowuje się do wydania „Silver" – kolejnej mrocznej przygodówki.

Akcja gierki toczy się w bardzo tajemniczym i niebezpiecznym gotyckim świecie. Tytułowy Silver to wielki i wszechmocny czarodziej, który postanowił zawładnąć tym światem i to wcale nie na krótko – mianowicie aż na 999 lat. Zadanie zniszczenia jego niecnych planów spada na pięciu różnych bohaterów. Każdy z tej piątki wspaniałych ma też swoją motywację zniszczenia Silvera, a nam przyjdzie wcielić się w jednego z nich. Na razie więcej o fabule nie wiadomo, lecz zapowiada się całkiem ciekawie. A teraz samo mięsko, czyli garść informacji o grze. Omawiana przygodówka jest tradycyjnego typu point and click. Jednak będzie w niej dużo innowacji w stosunku do innych produkcji. Producent gry stawia głównie na niesamowitą grafikę i twierdzi, że czegoś takiego jeszcze na PC nie było (ile razy ja to już słyszałem, ile?!). Lokacje mają mieć piekielnie ogromniastą liczbę detali, a kamera ma przedstawiać ujęcia w iście filmowym stylu. W lokacje mają być doskonale wkomponowane trójwymiarowe postacie, których w grze będzie około 80. Każdy z bohaterów będzie walczył na własny, odmienny sposób. Teren gry ma być ponoć olbrzymi. Producent zapowiada, że łącznie do zwiedzenia będzie aż ponad 300 lokacji! Rozgrywka każdym z bohaterów ma zapewnić minimum 60 godzin ciągłego grania. Przyjmując więc, że bohaterów jest pięciu łatwo jest policzyć, iż przejście gry każdym z nich oddzielnie to łącznie minimum 300 godzin gry nonstop! I co Wy na to? To narazie tylko obietnice i kto wie jak się z nich wywiąże producent. Jednak jeżeli wywiąże się z nich w stu procentach, to zdaje się, iż Infogrames pokaże po raz kolejny, że nie wydaje gniotów. ***Krzysiek***

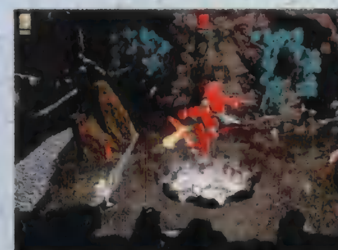




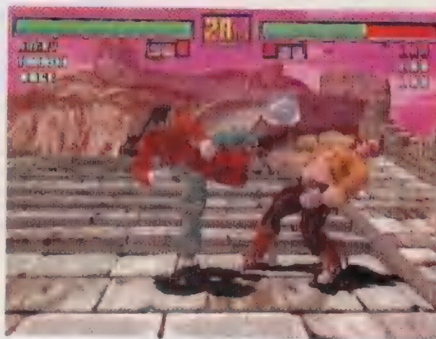




Producent gry stawia głównie na niesamowitą grafikę i twierdzi, że czegoś takiego jeszcze na PC nie było (ile razy ja to już słyszałem, ile?!).









Wśród pierwszych gier na Dreamcasta spotykamy starych znajomych z wcześniejszych maszyn Segi „Virtua Fighter 3 TB i „Sonic Adventure".

Czy jest o czym śnić ?

Dreamcast

No dobrze... SEGA wreszcie TO zrobiła! Na rynek japoński wypłynął szeroko reklamowany produkt wielce zasłużonej dla konsol korporacji - Dreamcast. Pisaliśmy już swego czasu o tym sprzęcie i zamierzeniach SEGI, ale nieco czasu upłynęło i Japonia już może się cieszyć najnowszym dzieckiem SEGI.











Korporacja od pewnego czasu przeżywała kłopoty i rozpaczliwie zaczęła szukać rozwiązania. Najsłynniejszy produkt SEGI - konsola Saturn, tylko w Japonii okazała się rynkowym sukcesem sprzedając się w ponad pięciu milionach sztuk, Europa zareagowała znacznie chłodniej, a gwoździem do trumny okazał się być produkt Sony - PlayStation. PSX podbił świat, a doskonale zorganizowana część marketingowa przyniosła komercyjny sukces. Najśmieszniejsze jest to, że produkty SEGI cieszyły się przez długi czas wielkim wzięciem i firmie udało się zdystansować swojego wielkiego poprzednika - Nintendo. Korporacja po klapie kilku następnych produktów dotarła po dziesięciu latach do punktu wyjścia i dziś zmuszona jest do odbudowania swojej pozycji. Czym może zastrzelić nas Dreamcast?

Przede wszystkim swoją modułowością. Szefowie korporacji doszli do wniosku, że wsparcie takiego giganta jak Microsoft może im wyjść na dobre i... mamy w środku Windows CE. Bill jest wszędzie ;((. Współpraca z Hitachi zaowocowała powstaniem procesora SH4, produktu o konstrukcji riscowej, taktowanego zegarem 200 MHz. Budowa CPU znacząco wpłynęła na osiągi konsoli - procesor jest czterokrotnie szybszy od swego pentiumowego (PII 266) odpowiednika! Innym „dopalaczem" jest chipset odpowiadający za obliczenia grafiki 3D - NEC/Videologic Power VR CLX1. To druga generacja kości Power VR, wnosząca do tego światka nową jakość, choć początkowe problemy Videologic nie wróżyły świetlanej przyszłości temu rozwiązaniu (przypomnijmy, SEGA najpierw dogadywała się z 3Dfx!). Yamaha zajęła się stroną dźwiękową przedsięwzięcia organizując 64 kanałowe wyjście dźwięku, wspierane 2 MB dodatkowej pamięci, procesorem dźwięku i obsługą efektów 3D. Pamięć operacyjna maszynki to 16 MB RAM, wspieranych 8 MB RAM pamięci karty graficznej. Graficzka pracuje w trybie 640x480 i mamy możliwość podłączenia monitora od peceta (jeśli posiadamy odpowiednią przejściówkę). Ciekawym rozwiązaniem jest użycie GD-ROM-u, czyli 1000 MB napędu CD, zupełnie niekompatybilnego z klasycznymi, 630 MB cedekami. Unikamy piractwa? Oby... SEGA patrzy śmiało w przyszłość i montuje w swoim sprzęcie modemy 36 kb, które w wersji amerykańskiej zastąpi nieoceniony Rockwell 56 kb. Era Internetu zaczyna dosięgać i świata konsol. Ciekawostką jest zastosowanie... zamkniętego systemu chłodzenia (lodówa??!), który zapewnić odpowiednie parametry pracy proca. Całość tych gadżetów zamknięta jest na niewielkiej płytce zamkniętej w pękatym, białym, plastykowym pudle. Jak to się wszystko prezentuje? Zerknijcie na zdjęcia!

Rafuls&Jagd52

Godzilla Generations

Pierwsze wrażenia

Czołem maniacy konsol! Zgłasza się Rafuls, Wasz specjalny wysłannik, który tylko dla Was opisał swoje pierwsze przeżycia z gry na „Dreamcaście". Materiał jest gorący jak lawa wulkanu, więc lecimy od początku.

Pierwszą grą, jaką odpaliłem na moim nowiutkim „Dream- cudzie" jest „Virtua Fighter 3tb" (specjalna wersja na Dreamcasta, która nieznacznie różni się wersji na automaty). No cóż ... Mogę tylko powiedzieć, iż wszystkie obietnice, które SEGA złożyła (w przypadku „Virtuły") zostały dotrzymane w 100 %. Gra jest dokładnie taka jakiej się spodziewałem (a spodziewałem się bardzo dużo). Graficznie bije wszystko co do tej pory widziałem (nawet „Zeldę64", nad którą się ostatnio rozwodziłem). To jest wręcz nie do uwierzenia, ale „Virtua Fighter 3tb" jest lepsza graficznie nawet od swojego automatowego odpowiednika. Postacie w grze są bardzo duże (znacznie większe niż w „Tekken 3") i są zbudowane z ogromnej liczby poligonów, co nadaje im superrealistycznego wyglądu oraz niesamowitej płynności. Areny w grze są gigantyczne (cool!) w pełni trójwymiarowe oraz dwupoziomowe (to znaczy, że możesz sobie zejść po schodkach na drugi pozom, nawalając przy tym Twojego przeciwnika). Pad, który jest standardowo dołączony do każdej konsolki w przypadku Dreamcasta jest naprawdę dobry. Analogowa gałka reaguje jak trzeba na wszystkie nasze polecenia, zaś klawisze naciska się łatwo i przyjemnie. Ogólnie sterowanie w „Virtua Fighter" jest przyjemne i nie dostarcza graczowi dodatkowego stresu. Grafika generowana jest przez „Dreamcasta" z prędkością 60 klatek na sekundę. Nie muszę chyba mówić co to znaczy! Grywalność trzeciej odsłony „Virtua Figher" jest większa niż w dwóch poprzednich wersjach razem wziętych. Już dzisiaj mogę spokojnie polecić wszystkim kupno Dreamcasta i zapewnić, że się nie zawiodą.



CZY WARTO DLA NIEJ P

T'ai Fu



Ostatnio firma Activision bombarduje nasze poczciwe PlayStation coraz to lepszymi gierkami. Jeszcze nie tak dawno opadła mi szczęka, kiedy to razem z Baronem Jackiem popgrywałem w takie tytuły, jak „Tenchu" czy „Apocalypse" (szczerze mówiąc jemu wypadły włosy, a nieliczne resztki, które mu pozostały musiał biedaczek ufarbować – na żółto), a tu Activision znowu zamierza zaatakować nas następnym platformerem 3D, kryjącym się pod obco brzmiącym tytułem „T'ai Fu".





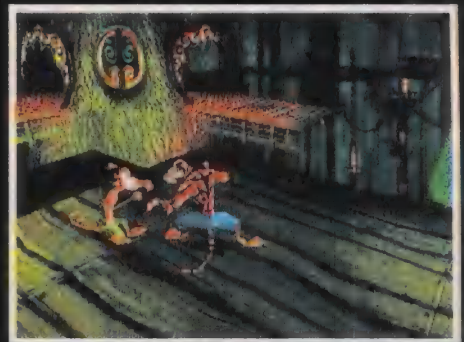
Nasz główny bohater wabi się T'ai. Zadajecie sobie pewnie pytanie dlaczego użyłem słowa „wabi się", ano dlatego, iż tytułowy heros to tygrys. T'ai jest ostatnim żyjącym przedstawicielem swojego klanu – najlepszych wojowników kung-fu. Chcąc odzyskać dobre imię swojego klanu oraz przypisane mu dziedzictwo, postanowił rzucić wyzwanie wszystkim innym klanom walczącym w tym stylu, a przede wszystkim Królowi Smoków (brzmi to strasznie dziecinnie). Gra posiada całkiem nieźle zapo-



YGOTOWAĆ MIEJSCE NA PÓŁCE?







wiadającą się oprawę graficzną. Wszystkie etapy są wprost bajecznie kolorowe, można nawet zaobserwować mech, który porasta skały. Od razu rzuca się w oczy, jak bardzo autorzy się napracowali aby poziomy nie były nudne. Pełno w nich śmiertelnych pułapek, czyhających na Twoje życie przeciwników oraz mnóstwo innych niebezpieczeństw. Szczerze mówiąc graficznie ten produkt wywarł na mnie o wiele lepsze wrażenie niż „Fighting Force" z Eidosu. Nie bez znaczenia jest też fakt, iż w „T'ai Fu" zastosowano technologię Morph-X, która umożliwia wygenerowanie bardzo dobrej jakości efektów świetlnych, bez utraty płynności. Przykładem tego może być „The Last World", w którym też zastosowano wyżej wymienioną technologię. Nasz bohater został zrobiony z przyzwoitej ilości wielokątów, co zapewnia mu naprawdę niezły wygląd i bardzo dobrą animację. T'ai, w odróżnieniu od swoich krewnych, porusza się na dwóch tylnich łapach, co umożliwia mu walkę górnymi partiami ciała. Jego ostre jak brzytwa pazurki są w stanie pociąć na najdrobniejsze kawałeczki każdego przeciwnika. T'ai może także używać do walki swoich nóg, które są szczególnie przydatne przy bardzo efektownych kopniakach z wyskoku. Dodatkowym smaczkiem w grze, jest to że oprócz wyżej wymienionych ciosów nasz tygrysek może posługiwać się całkiem niezłym, a co najważniejsze bardzo ostrym, uzębieniem. Trzeba przyznać, że chłopaki z Activision napracowali się też przy atakujących naszego bohatera przeciwnikach. Będziemy między innymi walczyć ze żmijami, dzikami, leopardami, smokami itd. Jak na razie wiemy że w finalnej wersji gry będzie 20 długich wypchanych po brzegi przeciwnikami, pułapkami i wzniesieniami poziomów. Muzyka w grze bardzo pasuje do reszty i ogólnie całego klimatu gry. Wszystkie dźwięki zostały zrobione na dość przyzwoitym poziomie, można nawet usłyszeć jak nasz tygrysek po celnym ciosie warczy.



Ponieważ grałem też w „Fighting Force" oraz „Ninja – Shadow Of The Darknes", nie mogłem się powstrzymać od krótkiego ich porównania.

„T'ai Fu" już teraz wygląda na hit, jest dziesięć razy lepszą od tych dwóch wcześniej wymienionych tytułów.

Po prostu „Fighting Force", było strasznie krótkie, proste, monotonne i co ca tym wszystkim idzie okropnie nudne. Pod tymi wszystkimi względami „Ninja" była już lepsza, jednak nadal bardzo daleko jej było do rewelacji. Tę sytuację może zmienić „T'ai Fu", bo ma on w sobie naprawdę wielki potencjał. Mam tylko skromną nadzieję, że chłopaki z Activision dotrzymają słowa i wydadzą ją w terminie. Wtedy zamiast pójść na Sylwestra z moją dziewczyną, wezmę sobie butelkę dobrego szampana i zasiądę przed telewizorem z podłączonym PlayStation, odpalę „T'ai Fu" i będę się bawił do samego rana. *Raflus*







SZCZERZE MÓWIĄC GRAFICZNIE TEN PRODUKT WYWARŁ NA MNIE O WIELE LEPSZE WRAŻENIE NIŻ „FIGHTING FORCE" Z EIDOSU. NIE BEZ ZNACZENIA JEST TEŻ FAKT, IŻ W „T'AI FU" ZASTOSOWANO TECHNOLOGIĘ MORPH-X, KTÓRA UMOŻLIWIA WYGENEROWANIE BARDZO DOBREJ JAKOŚCI EFEKTÓW ŚWIETLNYCH, BEZ UTRATY PŁYNNOŚCI.

22 LISTOPADA 1998 DO POZNANIA PRZY

II Mistrzostwa Polski w





Pewnego jesiennego dnia, a dokładnie 22 listopada, w iście zimowej aurze (-15 licząc w Celsjuszach), już od godzin porannych przed wejściem do największej poznańskiej dyskoteki „Jama" gromadził się tłumek miłośników komputerowej rozrywki. Przyczyną tego zamieszania były II Mistrzostwa Polski w Grach Komputerowych.

Już po raz drugi w tym roku, za sprawą Dariusza Andrzejaka, Poznań gościł fanatyków komputerowej rozrywki, którzy w bezpośredniej walce mogli ubiegać się o miano najlepszego z najlepszych i otrzymać prestiżowy tytuł Mistrza Polski. Napisaliśmy, że po raz drugi w tym roku i nie jest to pomyłka, gdyż pierwsza edycja Mistrzostw odbyła się wiosną w poznańskim klubie „Black Jack". Miała ona olbrzymie znaczenie, bo zaproponowała graczom coś nowego, a co ważne, przekonała wielu sponsorów do celowości wspierania takich imprez. Rokowało to bardzo dobrze na przyszłość, ale nikt nie mógł spodziewać się tego, że już kolejna, a więc druga edycja Mistrzostw, wręcz eksploduje w porównaniu z imprezą wiosenną. Tymczasem zainteresowanie graczy Mistrzostwami przekroczyło wszelkie wyobrażenia organizatorów i wszystkich, którzy tego mroźnego dnia zjawili się w „Jamie".

Nasza ekipa w skład której wchodzili przedstawiciele różnych redakcji wydawnictwa CGS – w sumie sześciu chłopa – dotarła na miejsce około południa. Zziębnięty tłum przed wejściem gęstniał już niebezpiecznie. Na szczęście dla nas było boczne wejście, z którego oczywiście skorzystaliśmy. Wnętrze lokalu, jak na największą dyskotekę w Poznaniu przystało, było obszerne, ale nie pozbawione labiryntu korytarzy, wielu sal i ciemnych zakamarków. Korzystając z nadarzającej się okazji rozbiliśmy swój obóz w potężnej wnęce, ciemnej, ale za to przytulnej, zaopatrzonej w miękkie fotele, dwa olbrzymie okrągłe stoły i... lampkę oliwną. Po krótkiej naradzie doszliśmy do wniosku, że jest to wymarzone miejsce na zorganizowanie tu własnej „jaskini gier" i przeprowadzeniu konkursów dla graczy, czym podtrzymaliśmy tradycję zapoczątkowaną na poprzednich Mistrzostwach. Nie było to trudne zwłaszcza, że w plecaku Barona Jacka spoczywała sobie nasza redakcyjna, niebieska konsola i kilka fajnych gier w tym najnowsze przygody liska Crasha, niesamowity „Tekken 3" i równie fantastyczny „Colin McRae Rally". Mieliśmy pady, karty pamięci, trochę atrakcyjnego softu, który przeznaczyliśmy na nagrody. Niestety, nikt nie wpadł na pomysł aby, tak na wszelki wypadek, zabrać z domu telewizor. Popatrzyliśmy na siebie smutno, a nawet z wyrzutem, bo mogło być tak fajnie gdyby nie brak telewizora. A może by tak od kogoś pożyczyć - nieśmiało bąknął Szycha. Człowieku czyś ty zwariował, kto Ci pożyczy telewizor! Jedynie Naczelny nie zganił Szychy tylko oddalił się gdzieś niepostrzeżenie, a za chwilę wrócił do nas z uśmiechem na ustach i powiedział – 28 cali wystarczy?! Towarzystwo zaniemówiło, po czym ochoczo przytachano potężną skrzynię z wielkim napisem Trilux. To właśnie dzięki uprzejmości tej firmy będącej jednym ze sponsorów Mistrzostw mogliśmy zorganizować własne konkursy. Po rozgrzewce w „Crash Bandicoot 3", Baron zarządził – gramy w „Colina"! Chętnych zgłosiło się tak wielu, że zabawa trwała niemal do końca imprezy. Po zaciętych eliminacjach odbyły się finały, które wyłoniły zwycięzców. Zabawa była przednia, nagrody też niezgorsze, no i ta niepowtarzalna atmosfera. Dziękujemy wszystkim którzy tego dnia odwiedzili nasze stoiska!

Ale gdy rozgrywane były nasze zawody w „Colin McRae Rally", równolegle w gościnnych salach „Jamy" działo się mnóstwo ciekawych rzeczy, aż trudno to wszystko ogarnąć. A działo się już przed wejściem do lokalu. Napór na drzwi wejściowe był tak duży, że ochroniarze musieli na pewien czas zaniechać wpuszczania publiki. Ilość odwiedzających „Jamę" przekroczyła stan krytyczny, a na zewnątrz

LI NAJLEPSI GRACZE Z CAŁEJ POLSKI...

Grach Komputerowych











została jeszcze wcale pokaźna grupa fanów, którzy nie mogąc dostać się do środka, dawali głośny wyraz swojemu niezadowoleniu. Dopiero po upływie dłuższego czasu sytuację udało się uratować i wszyscy chętni weszli do środka.

Najwyższy czas opowiedzieć, co odwiedzający mogli zobaczyć przekraczając progi „Jamy". A więc po kolei, największa sala główna obwieszona aż do bólu banerami reklamowymi sponsorów m.in: Sony, Red Bull, Trilux, a także wielki żółto-niebieski PlayStation Magazyn. Pod ścianami rzędy prezenterów do gier – Sony PlayStation i Nintendo 64, gdzie można było grać do woli. Dalej wydzielone stanowiska dla graczy podzielone na poszczególne „dyscypliny". W tym miejscu warto wymienić, w jakich grach ubiegano się o tytuł Mistrza Polski, a były to: „Gran Turismo", „Tekken 3" na konsolę PlayStation, „ISS 98", „Mortal Kombat 4" na N64, „Quake 2" i „Starcraft" w sieci na PC.

Kontynuując „zwiedzanie" Mistrzostw, w sali głównej można było natknąć się jeszcze na nasze drugie stoisko gdzie po niezwykle atrakcyjnych cenach sprzedawano czasopisma naszego wydawnictwa, a także rozdawano upominki najczęściej w postaci kompaktów do PC i PlayStation. Tu dowodziła nasza nieoceniona Patrycja, która już od niepamiętnych czasów wspiera swoją osobą wszystkie nasze targowe występy w Poznaniu. Pozdrawiamy! Po sąsiedzku swoje stanowisko miała firma „Multi-styk" z imponującą kolekcją joysticków i joypadow najnowszej generacji. Wszystkie można było pomacać i zasięgnąć opinii fachowców na temat poszczególnych modeli. Dalej, odwiedzający Mistrzostwa mógł dowolnie wybrać kierunek marszruty, albo korytarzykiem na wprost, albo schodami na górę. Wybierając tę pierwszą opcję, czyli korytarzem na wprost, trafiał na naszą „gralnię", a idąc dalej, dostawał się do królestwa Triluxa, czyli z rozmachem, ale jednocześnie gustownie i profesjonalnie przygotowanego stoiska ze sztandarowymi produktami firmy. Tu można było m.in. zobaczyć w akcji DVD, które wprawdzie nie jest produkowane przez Trilux, ale za to znakomicie współpracuje z telewizorami tejże firmy. Podążając dalej trafiało się wprost do stylowej sali z olbrzymimi płaskorzeźbami na ścianach, w której rozgrywano turniej „Quake 2".

Wybierając zaś drogę schodkami w górę z sali głównej, można było natknąć się na bolidy wyścigowe (prawdziwe!) i stanowiska pecetowe z grami wyścigowymi. Obok królował „WipeOut" na konsolach PlayStation – turniej specjalny pod patronatem Red Bull. Z antresoli roztaczał się piękny widok na salę główną nabitą po brzegi tłumem miłośników gier. Rasowych zawodników można było rozpoznać po padzie zawieszonym na szyi, tudzież dzierżonym w dłoni czy wyzierającym z kieszeni.

Gęsty tłum, ostra muzyka przerywana natrętnymi komunikatami spikera, podniosła atmosfera, moc atrakcji i nagród – tak można krótko podsumować imprezę. Znakomicie bawiliśmy się do późnych godzin wieczornych, a finałowe zmagania w „Tekken 3", które można było oglądać na dużym ekranie, były wspaniałym zwieńczeniem Mistrzostw. Atmosfera podczas tego pojedynku przypominała jako żywo reakcje znane z meczy piłkarskich czy walk bokserskich – publika żywiołowo reagowała, nagradzając brawami i głośnymi okrzykami błyskotliwe akcje walczących, wygwizdując jednocześnie ich potknięcia.

Wcześniej nasze stoisko handlowe zostało trochę nadszarpnięte i doszczętnie rozkradzione (zostały tylko stojaki), ale to już taka nasza tradycja targowa. Na koniec i tak byśmy wszystko rozdali, więc nie trzeba było być takim natrętem.

Generalnie impreza wypaliła, nawet aż za bardzo przez co było trochę kłopotów organizacyjnych – nie wszyscy mogli od razu wejść do środka, no i ten nieznośny pośpiech w grach konkursowych. Także naginanie regulaminów rozgrywek i zmiana ich w ostatniej chwili, to niezbyt chwalebne, ale nie było wyjścia. Jednak powodzenie imprezy przeszło wszelkie oczekiwania organizatorów i uczestników. Jest to tym większy sukces jeśli weźmiemy pod uwagę fakt, że rynek gier komputerowych przeżywa w naszym kraju wielki kryzys, co niestety odbija się także na ilości i jakości imprez targowych – patrz ostatnia „Gambleriada", o której powodzeniu (czy niepowodzeniu) mógł zadecydować zwykły deszcz, który na szczęście dla wszystkich padał tylko ostatniego dnia, a i tak dał się we znaki wystawcom, bo z dachu po prostu... kapało! ***Redakcja***

PO ZACIĘTYCH ELIMINACJACH ODBYŁY SIĘ FINAŁY, KTÓRE WYŁONIŁY ZWYCIĘZCÓW. ZABAWA BYŁA PRZEDNIA, NAGRODY TEŻ NIEZGORSZE, NO I TA NIEPOWTARZALNA ATMOSFERA. DZIĘKUJEMY WSZYSTKIM KTÓRZY TEGO DNIA ODWIEDZILI NASZE STOISKA!

Oto po burzliwych naradach Kolegium Redakcyjnego, pragniemy zaprezentować subiektywny werdykt Redakcji w plebiscycie:

Gra Roku '98

Stało się już tradycją, że wszyscy recenzenci Waszego ukochanego pisma zbierają się raz do roku na tajnej naradzie w lochach siedziby wydawnictwa, aby w mistycznej atmosferze przyznać tytuły „Gry Roku" najlepszym produkcjom mijających dwunastu miesięcy. Oto one - najlepsze z najlepszych, gry, które z czystym sumieniem możemy polecić każdemu. **Piotres**

Najlepsza Gra Multiplayer

Quake 2

Co do tego nikt nie miał wątpliwości. W zeszłym roku tytuł ten przypadł „jedynce", tym razem zasłużone laury zbiera „dwójka", w którą grają wszyscy. Na internecie setki poświęconej jej stron WWW, klany, MODy i mistrzostwa. Po prostu fraglimit - none.

Najlepsza Strzelanina FPP

Half-Life

To była bardzo silna konfrontacja. Bój o prym wiodły takie gwiazdy jak „Unreal", „Sin", „Shogo MAD". Produkt Valve wyszedł z niego zwycięsko, tylko on wdusił nas w fotele znakomitymi efektami, powalił inteligencją przeciwników, projektem poziomów i wsysającą atmosferą.

Najlepsza Przygodówka

Grim Fandango

Lucasi potrafili się wybić ponad przeciętność i powielanie sprawdzonych schematów, zaoferowali nam coś, co można porównać tylko do dobrej, wciągającej i wypełnionej humorem książki. Bez wątpienia żywa legenda wśród przygodówek.

Najlepsze Wyścigi

Colin McRae Rally

Za: grywalność, bardzo duża liczba dostępnych tras i ich różnorodność.
Za: świetny model jazdy samochodem.
Za: powalającą szczegółami grafikę.
Za: gramy już 4 miesiąc i jeszcze nam się nie znudziła. Same Za, żadnych Przeciw. Wyścigi roku!

Najlepszy Symulator

European Air War

MicroProse powraca w wielkim stylu. Mimo, że w tej symulacji walk powietrznych z okresu II Wojny Światowej nie znajdziemy zaawansowanych technologicznie myśliwców, radarów, AWACS i inteligentnych rakiet, nikt nie powie o niej inaczej niż „wspaniała". Bandyta na szóstej!

Najlepsza Gra RPG

Fallout 2

Bez wątpienia gwiazda. Pomimo że jest tylko sequelem, wciągnął nas kompletną wizją świata po apokalipsie. No i te statystyki i ich wpływ na rozgrywkę...

Najlepsza Gra Sportowa

FIFA: World Cup 98

EA Sports wciąż na topie. A ta z kolei „Fifa" jest najlepsza w swoim gatunku. Atakujcie i grajcie do upadłego!

Najlepsza Gra Zręcznościowa

GTA

Jeden z najbardziej oryginalnych pomysłów ostatniego roku, połączony z dużą grywalnością. Zresztą - milion egzemplarzy, które rozeszły się na świecie, mówi sam za siebie.

Najlepsza Gra Strategiczna

Settlers 3

Przybyli w polskiej wersji językowej. Dopracowani do ostatniego piksela, zachowujący klimat i jakość pierwowzoru. Osadnicy - odsłona trzecia - i najlepsza.

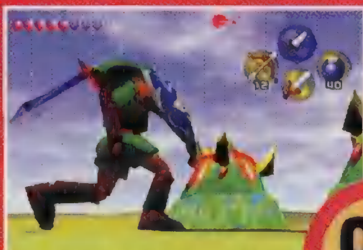
RECENZJE

Koniec ubiegłego roku należał niewątpliwie do konsol. Na Zachodzie odnotowano rekordową sprzedaż maszynek N64 i PSX, a w Japonii pojawił się Dreamcast. A co z gierkami na te cudeńka. Na razie sprawili się twórcy na N64. „Zelda" zgodnie z oczekiwaniami zdystansowała wszystkich, a lwi pazur pokazał także „Turok 2". Recenzje gier na Dreamcasta muszą jeszcze trochę zaczekać, aż maszynka ta zdobędzie większą popularność. Jeśli zaś idzie o PC, to wszystko po staremu. Rządzą strategie, patrz wyróżnienia redakcji „Caesar 3", a renesans przeżywają RPG, polecamy recenzję „Baldurs Gate". Gry FPP wciąż są na topie „Heretic II", Blood 2".

TEGO MOŻESZ BYĆ PEWIEN

1. Nigdy nie recenzujemy wersji demo gry.
2. Zawsze w każdą recenzowaną grę przycinamy do upadłego.
3. Nasi recenzenci to starzy wyjadacze, po prostu fachowcy w te klocki.
4. Przeważnie oceny gier wahają się w granicach między 65% a 85%
5. Werdykt, czyli ocena ogólna, nie jest średnią arytmetyczną: grafiki, grywalności, oryginalności, dźwięku.

Wyróżnienia Redakcji



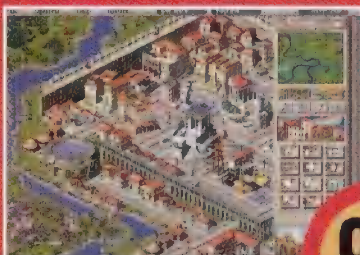
LEGEND OF ZELDA N64 – 99



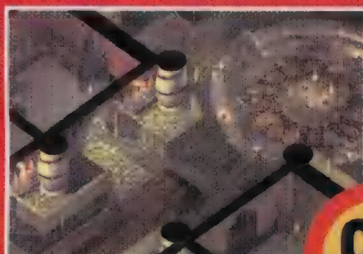
TUROK II N64, PC – 97



HERETIC II PC – 94



CAESAR III PC – 93



BALDURS GATE PC – 90



BLOOD 2 PC – 90

JAK OCENIAMY

0–25% PONIŻEJ KRYTYKI
Gra chybiona, rojąca się od błędów, niedopatrzeń i sprzeczności. Recenzent nie znalazł nic, bądź prawie nic, na jej obronę. Kupujcie jedynie na własną odpowiedzialność.

26–35% AMATORSZCZYZNA
Być może zamysły autorów były niczego sobie, ale po drodze coś się pokiełbasiło (kiepska grafika, toporny interfejs itp.) W sumie, być może komuś to się spodoba, nas bynajmniej nie zachwyciło.

36-50% PRZECIĘTNA
Niezłe wykonanie, niestety rażące błędy uniemożliwiają przyznanie wyższej oceny. Jednak jeżeli komuś to nie przeszkadza...

51–69% NIEZŁA
Gra poprawna, brak większych potknięć, typowy średniak.

70–75% DOBRA
Jak wyżej, ale ma już swój urok, który w jakiś sposób urzekł recenzenta i wciągnął na dłużej.

76–85% BARDZO DOBRA
Warto zwrócić uwagę na ten produkt. Jeśli szukasz dobrej gierki, to właśnie ją znalazłeś. Jedna z lepszych w swojej klasie, doskonałe wykonanie połączone z dużą grywalnością. Polecamy.

85–90% ŚWIETNA
Podwójnie polecamy, znakomita gierka, już dawno nie graliśmy w nic tak dobrego.

91–100% REWELACJA!
Produkcja wyczekiwanasta, totalna, rewolucyjna. Na co jeszcze czekasz?! Biegiem do sklepu!!!

PISZĄ DLA WAS

Reset (Karol Klepacz) – najstarszy wiekiem i stażem, doświadczony gracz. Pasjonat strategii, symulacji i RPG.
Patrycja (Patrycja Wardzała) – jako genialne dziecko pisywała solucje do „Computer Studio". Miłośniczka przygodówek.
LSK (Leszek Krowicki) – redakcyjny spec od gier ekonomicznych, logicznych i strategii. Startował jeszcze w „CS".
Piotres (Piotr Stasiak) – Dał się poznać jako spec od samochodówek, symulacji i strategii, ale pogrywa we wszystko!
Jagd52&Suicide (Romek Wawrzyniak i Marcin Marzęcki) – razem stanowią strategiczno, przygodowo, rolplejowe duo.
Szycha (Rafał Szychowski) – wciągają go gry akcji, krwawe jatki, mordobicia, a ostatnio także sportowe.
Kayackash (Dominik Kost) – specjalność strategie i symulacje, ale nie pogardzi innymi.
Baron Jack (Jacek Pietruszczak) – talent w rozwalaniu gier. Nawalanki, platformówki, gry akcji, to jego żywioł. PSX Rulez!
Wist (Witold Stolarski) – Specjalista od RPG i doomopodobnych. Zapalony internauta i... programista baz danych.
Cthulhu (Mateusz Przepiórkowski) -specjalista od mordobić i strzelanek FPP, z zamiłowania „metalowiec".
Krzychoo (Krzysztof Kiełmiński) – skromny i cichy w redakcji, ale „diabeł", gdy odpali samochodówkę.
gRoovy (Patryk Leszczyński) – najmłodszy w redakcji stażem i wiekiem, oddany fan Quake i innych FPP.

Gangsters Organi

Tylko spokojnie, żadnych awantur, krzyków, czy innego histerycznego pustogłowia. Po prostu wystarczy jeśli delikatnie chwycisz podaną Ci kopertę i wciśniesz do niej swój dwudniowy utarg. Masz, żonę i dzieci? No cóż, stary, niepowinieneś otwierać interesu w New Temperance. Tutaj wszyscy mają kogoś do wykarmienia, a najczęściej spożywaną potrawą jest ołów na gorąco. Pamiętaj o tym.

INFO

Wydawca:	Eidos
Producent:	Hothouse
Data wydania:	Już jest
Cena:	160.00
Dystrybucja:	Mirage
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 133 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Eidos ma przerąbane. W porządku, do tej pory rzeźbili przez wszystkich kochane gierki, pachnące radosną seksualnością bohatera (Lara) czy męstwem i odwagą („Commandos"). Co więc do licha podkusiło ich by wydawać grę sławiącą przemoc, złodziejstwo, skrytobójstwa i tym podobne... Powód jest prosty jak drut – oni też potrzebują kasy. Właśnie dają Ci szansę doszlusowania do dziesiątki najbardziej poszukiwanych przestępców XX wieku, a wszystko to dzięki najnowszemu produktowi – „Gangsters: Organized Crime"! Wyobraź sobie, że właśnie porwany zostałeś w słodkie lata dwudzieste naszego stulecia i do tego przeniesiono Cię aż do dalekiej Ameryki. Jeśli na lekcjach hiry nie zasypiałeś w ostatniej ławce, to powinieneś wiedzieć, że rząd federalny wprowadził właśnie absurdalną ustawę prohibicyjną, mającą na celu „umoralnienie" społeczeństwa. No cóż... jeśli dodamy do tego, że sąsiedzi USA nurzają się w alkoholowej rozpuście, to chyba już wiesz co robić – założymy niepozorną spółkę spedycyjną! Oczywiście największy popyt na trunki spotkamy w wielkich miastach, więc już chyba wiesz co robisz w New Temperance. Tak, tak stary, je-



zed Crime

szcze brakuje Ci tylko bielutkich bucików, prążkowanego garniaka i wio... Jako szef lokalnego gangu będziesz musiał zrobić wszystko, by Twoich trzech przeciwników trafił szlag (lepiej kilka gram ołowiu). Konkurencja to nie wszystko, istnieje jeszcze władza dana przez durniów wierzących w demokrację, ale i ona łasa jest na pieniążki, więc prawdziwym problemem w tej grze będzie zdobycie ich odpowiedniej ilości. To w końcu gang, a nie Armia Zbawienia, więc zaciśnij zęby i...

System

Zaraz, zaraz, nim przejdziemy do bliższego przedstawienia rozgrywki musimy przyjrzeć się systemowi w jakim jest ona przedstawiana, a jest to jeden z najciekawszych patentów Eidos. „Gangsters" nie jest typową grą przemocy, w której naszym zadaniem jest tylko widowiskowa likwidacja konkurencji. Tutaj musimy nietęgo kręcić czachą. Grę podzielona na dwie, niezwykle silnie od siebie uzależnione części. Cały czas naszego działania podzielono na fragmenty tygodniowe, a te z kolei na weekend i pięć dni „roboczych". W czasie weekendu możemy zarządzać naszym gangiem, zbierać raporty, wydawać polecenia naszym ludziom etc. Tutaj właśnie wsadzono całą menedżerską część zabawy, oddając do naszej dyspozycji tony tabel, zestawień, statystyk. Dzięki nim możemy stwierdzić jak w danym tygodniu zwiększyliśmy strefę wpływów i budżet, co zrobiła konkurencja i jakie są nasze „parterskie" układy. Po wydaniu rozporządzeń (na dokonanie których mamy niczym nieograniczoną ilość czasu) zaczynamy nasz tydzień roboczy. Wtedy przenosimy się z biura na ulice miasta i gra zmienia swe oblicze ze statycznej ekonomii na coś w rodzaju gangsterskiego RTS-a. Możemy zobaczyć funkcjonujące miasto z przechadzającymi się mieszkańcami, rykiem syren i tramwajami. Na całą okolicę zerkać możemy izometrycznie (z bardzo funkcjonalną opcją „zburzenia" zabudowań – co bardzo poprawia obserwację) lub z góry. Pierwszy z widoków oferuje nam mnóstwo zabawy, ale jego piekielna niepraktyczność zmusza nas do zastosowania nieco topornego, ale wyraźniejszego drugiego rzutu. To jeden z kilku minusów gry. Czas płynie jednak nieubłaganie i tylko zamontowany z boku zegar wskazuje jak mało go nam zostało do magicznego piątku. Cały „tydzień" trwa ok. 15-20 minut czasu rzeczywistego. O ile na początku mogliśmy narzekać na mnogość opcji, to dopiero teraz zacznie-my sarkać na ascetyzm tej gry. W zasadzie można tylko oglądnąć mapę z kilkunastoma opcjami podglądu poszczególnych dziedzin (teren przyporządkowany konkretnym gangsterom, poziom zagrożenia poszczególnych części miasta, wartość danych dzielnic etc.). Problem zaczyna się wtedy gdy zechcemy wydać naszym gangsterom jakieś polecenie. Wykonujący zlecone podczas weekendu zadanie, nasi chłopcy zaczynają fiksować. Osiągnięcie wskazanych celów trwa wieki, marszruta przypomina chód węża, a ich inteligencja sprowadza się tylko do szybkiej ucieczki z miejsca przestępstwa. Jeszcze gorzej jest z liczbą dostępnych funkcji, jakie

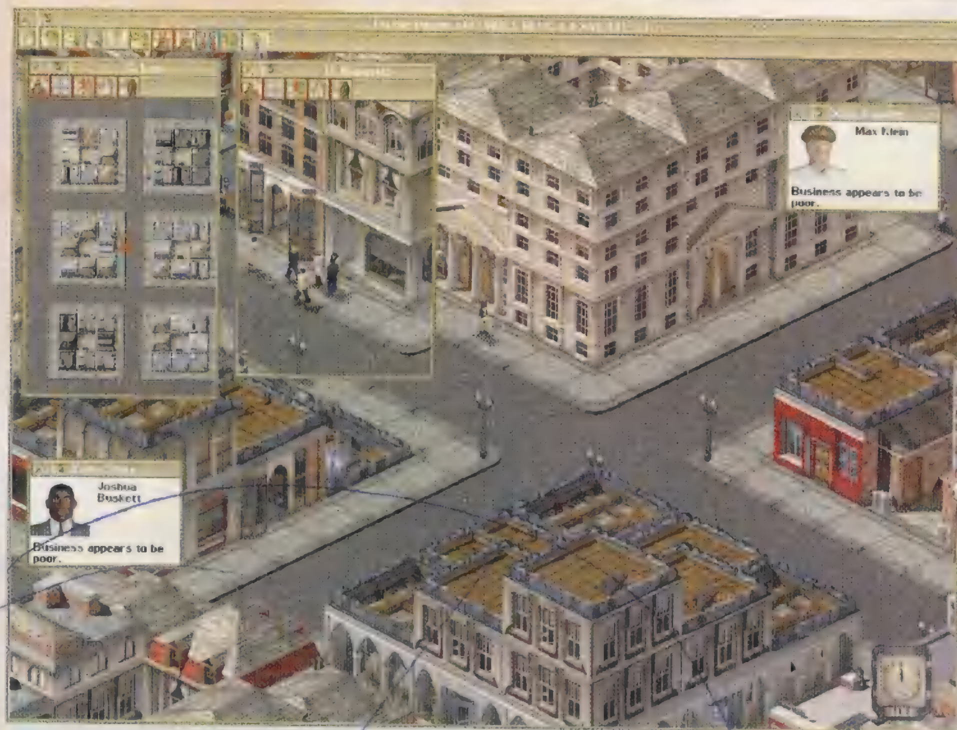
„Gangsters" to wspaniałe ciasto z niewielką ilością zakalca. Sytuację ratują rodzynki...



mogą wykonywać nasi ludzie. Ich skromna liczba poraża – zabicie, zaatakowanie, śledzenie i przemarsz do wyznaczonego rejonu – ufff, maluuutkooo! Najgorzej jest wówczas, gdy nasz oderwany od głównego zadania gangster musi doń wrócić. Amnezja! Po prostu stoi i bezradnie rozgląda się na boki niczym zagubione na stacji PKP dziecko. Makabra! W wersji taktycznej „Gangsters" musi naprawdę sporo poprawić. Inaczej sytuacja wygląda przy rozważaniu naszych „weekendowych" zajęć. Tutaj widać ogrom pracy włożonej w ten tytuł. Nasi gangsterzy mają cały wachlarz zadań do wykonania. Przede wszystkim będzie to zbieranie pieniędzy od „przejętych" już sklepów, regulacja wysokości „podatków", premie dla najaktywniejszych czy mniejsze przekupstwa. Potem cała gama pomniejszych przestępstw, takich jak „przekonanie" opornego właściciela, pobicie, rajd na dany lokal czy wreszcie porwanie. No i na sam koniec naprawdę „mocne uderzenie" – podpalenia, zabójstwa, zasadzki, dewastacja i podłożenie bomby. Mniam! I ty zostaniesz piromanem! Oczywiście istniej także część organizacyjna, w której możemy nakazać obserwację, patrolowanie terenu, pilnowanie konkretnego biznesu czy werbunek nowych ludzi. Tyle gangi. Istnieje jeszcze nasz księgowy i prawnik, obaj dżentelmeni (lub panie, w zależności od tego kogo zwerbujemy) zajmują się „uprawomocnieniem" naszej działalności. Księgowy lubi np. robić najazdy na nasze lo-



kale w poszukiwaniu malwersantów, zarządza legalnymi przedsiębiorstwami (tzw. pralnie), zaś domeną prawnika jest wyciąganie naszych ludzi z paki, przekupywanie oficjeli i aktualizowanie listy najbardziej poszukiwanych przez policję ludzi Twego gangu. Uwierzcie mi, to tylko wierzchołek góry lodowej.



Wszyscy Ludzie Szeryfa

No, może nie tak od razu szeryfa. Po prostu prawdziwy gang składa się z prawdziwych twardzieli. Gdzie ich można znaleźć? Kilku będzie przy Tobie od samego początku, ale szybka ekspansja na sąsiednie tereny zmusza do powiększenia szeregów. Ludzi rekrutować możemy wysyłając już podległych nam gostków do takich lokali jak bary, siłownie, kluby bokserskie (nie mylić z szachowymi) etc. Generalnie potrzebować będziemy tylko mięśniaków z IQ szlaucha ogrodowego, ale uważaj, prawdziwy „porucznik" (czyli szef grupy) musi mieć łeb na karku. Stąd właśnie nasi podopieczni mają tak przebogatą charakterystykę – od inteligencji, przez umiejętność prowadzenia walki z bronią lub bez, podpaleń po posiadanie prawa jazdy. Prawdziwy lider musi być na tyle mocny by zarządzać grupą i na tyle głupi by się nie zbuntować. Niestety, dezercje i bunty znajdziesz i w tej grze (ach, gdzie ci mężczyźni ;). Lojalność gangu zależy od tego jak dużo im płacisz i czy ostatnio nie „zdymisjonowałeś" zbyt wielu niewygodnych „poruczników". Cała reszta to pestka. Rekrutacja księgowego czy prawnika jest banalna (wizyta w kancelarii lub... sądzie miejskim) – tutaj liczy się tylko liczba gwiazdek oznaczających inteligencję, reszta współczynników jest nieważna. Oczywiście nie musimy wspominać o roli jaką odgrywają konkurencyjni „naganiacze". Ich likwidacja to najlepszy sposób na zmniejszenie potencjału wroga i rozpętanie małej wojny w mieście. Najważniejsza jest ochrona przynoszących duże zyski obiektów (hotele, wydawnictwa, banki etc) oraz transportów z wódką i jej magazynów. Oddzielny temat to uzbrojenie naszej gromadki. Czarny rynek zaoferuje nam zabawki tej klasy co Winchester, Colt, Thompson (yesyesyesyesyes) czy klasyczna „pompka". Oczywiście możemy zmechanizować naszą grupę kupując jej autko, co skutecznie skróci czas wypełniania misji. Ponieważ tak samochodów, jak i aut jest ściśle ograniczona liczba typów, w tym względzie na pewno się nie pogubimy.



Gaz Na Ulicach

„Gangsters" od strony technicznej wykonano bez zarzutu. Grafika potrafi wprowadzić nas w niezły klimat lat dwudziestych. Kolorowe i bardzo przejrzyste rozwiązania części menedżerskiej stoją co prawda w zbyt wielkiej sprzeczności z niekontrolowanym dynamizmem „tygodnia pracy", ale to właśnie one budują zaufanie do tytułu. Kilkanaście przejrzystych zestawień da nam szybki i całościowy obraz sytuacji. Uderzać może tylko zbyt mała liczba kolorów, ale ta część gry wciągnie nas z butami i nawet nie zwrócimy na to uwagi. Inaczej jest z „tygodniem pracy". Tutaj wszystko żyje, piszczy, łazi i sprawia wrażenie nie poddającego się kontroli chaosu. Po części jest to prawdą, ale i w tym szaleństwie jest metoda. Po kilku godzinach pogrywania dacie sobie spokój z próbą kontrolowania wszystkiego i śledzić będziecie tylko najważniejsze wydarzenia, konsekwentnie rezygnując z barokowego przepychu opcji podglądu. Oprawa muzyczna produktu to dwa, współgrające ze sobą zagadnienia. O ile samploteka jest bez zarzutu i tylko czasami wyda nam się, że użyto jej z pewną nieśmiałością, o tyle brzdąkająca w tle muzyczka osobiście przypominała mi seriale kryminalne typu „Ulice San Francisco" czy „Kojak" – prędzej przystając do epoki reagge i początków disco schyłku lat siedemdziesiątych. Po prostu zabrakło... pianina!



Broń W Dłoń

„Gangsters: Organized Crime" to niesamowita gra. Ma wciągającą fabułkę i całkiem zręcznie zmontowany klimat. Potrafi przykuć na wiele godzin, ale czasami możemy odnieść wrażenie że jest wielkim przebojem, w którym zapomniano o szczegółach. Nowatorstwo rozwiązań jest chyba ceną, jaką zapłaciliśmy za niedopracowanie szczegółów. Niezbyt przemyślany system pracy w czasie rzeczywistym stoi w zbyt wielkiej opozycji do dopieszczonej części menedżerskiej. Ma jednak ten produkt coś, co powoduje, że zapomnimy o całym świecie oddając się całkowicie jednemu zadaniu – przejęciu kontroli nad miastem. I nie mówcie, że Was nie ostrzegałem.

Jagd52

Grafika 83% Grywalność 87%
Oryginalność 95% Dźwięk 77%

I ty zostaniesz radosnym piromanem!

WERDYKT 85%

Civilization II Multiplayer Gold

Jest taka jedna rzecz na świecie, którą uwielbiam robić... Nie, nie - nie chodzi o wbijanie igiełek w laleczki voodoo z podobizną dresiarzy (chociaż, po chwili namysłu...)!



INFO

Wydawca:	OneStop
Producent:	Sid Meier
Data wydania:	Już jest (UK)
Cena:	Nieznana
Dystrybucja:	Brak
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 100 SVGA, 12MB RAM, 2xCD-ROM, Win95

Oczywiście nie mówię również o uprawianiu obrzydliwego, jak by nie było, seksu - jestem Polakiem szanującym zdanie władzy, więc nie robię takich rzeczy ;). Arrgghhh. Ale jest jedna rzecz, którą uwielbiam robić bez względu na stan pogody, ducha, kieszeni i jeszcze wielu innych ważnych czynników, o których tu nie wspomnę. Uwielbiam grać w „Civilization"! Druga część tej gry była dla mnie pozycją kultową - i jeśli zdarzy mi się tu jakiś Kayackash, który stwierdzi, że „Total Annihilation" jest lepsza, urwę mu paluchy!!! Ale, całkiem serio: wszyscy, którzy grali w tę grę traktują ją jako sacrum - to rzecz niepowtarzalna w historii gier komputerowych. Do dnia dzisiejszego nikt nie zdołał nawet skopiować jej maestrii, wyrafinowania oraz głębi taktycznej godnej królewskiej gry, czyli szachów. Ekhhhmm... Powiem Wam jednak szczerze, że „Civ2" posiadała jeden poważny błąd (Boże, czuję się teraz, jakbym klął na własną matkę!) - brakowało jej trybu rozgrywki dla wielu graczy. Na szczęście ukazała się „Civilization II Multiplayer Gold", w której struktura znana z „Civ2" nie zmieniła się. Dodano tu „tylko" kilka istotnych innowacji...

Czołg - 100 ruchów!

Jedną z nich jest potężny edytor scenariuszy. Przykładowo, zaczynasz grać w jakąś grę i doszedłeś do wniosku, że chcesz ją jakoś uatrakcyjnić. Odpalasz edytor (uwaga! przy sejwie będzie odhaczone, że cheatowałeś!) i poprawiasz lekko możliwości swoich czołgów, dając im np. 100 punktów ruchu. Za pomocą edytora możesz zmienić dosłownie wszystko: właściwości terenu (co można na nim produkować - żywność, tarcze, kasę - i w jakiej ilości), jednostek wojskowych (ruchliwość, atak, obronę, czas produkcji itd.), obiektów w mieście (ile czasu trwa budowa, jakie korzyści dają), zachowanie i status innych narodów, wydarzenia międzynarodowe oraz „krajowe"... Ufff!!! Dodam jeszcze, że istnieje możliwość zmiany wyglądu poszczególnych ikonek (wbudowany edytor!), a chyba już wiecie co chcę o tym powiedzieć. RTS sucks, „Civilization 2" rządzi!



„W trybie multi-player może grać do siedmiu żywych graczy"

Edward, Daj Mi Chemistry!

No i najważniejsze - w „Civ2 Gold" istnieje tryb multi-player (testowano na kartach dystrybuowanych przez firmę BIOS tel. (022) 867 51 38 lub 668 42 60!!! Zaimplementowano cztery podstawowe typy Hot Seat, Internet, LAN, Dial-up. W pierwszym trybie może grać do siedmiu ludzkich graczy... przy jednym komputerze. Jest to rozwiązanie, które spodoba się większości graczy, ze względu na najmniejsze problemy przy jego wykorzystaniu. Ma jednak pewną wadę - „Civ2", to strategia turowa, wobec czego nieuniknione jest czekanie na swoją kolejkę. Jest to szczególnie denerwujące, gdy gra się z 6 ludźmi np. w roku 1900 - czas wykonywania posunięć przez każdego z ludzkich graczy jest siłą rzeczy długi. Można co prawda ustalić ograniczenia czasowe wykonywania ruchów (od 10 do 3600 sekund), ale moim zdaniem nie jest to najlepsze rozwiązanie. Za to wydają się nim być trzy pozostałe opcje multi-playera - Internet, LAN oraz Dial-up. W pierwszych dwóch może grać do 7 ludzi, w drugiej 2. Jako że nie było tu ograniczenia polegającego na obecności tylko jednego komputera wprowadzono bardzo sprytny manewr. Otóż gracz podczas wykonywania posunięć przez komputer lub innego ludzkiego gracza może wykonywać wszystkie czynności oprócz poruszania własnymi jednostkami!

Podsumowanie

„Civilization II Multiplayer Gold", to produkt wart wydania każdych pieniędzy. Tak dobrej gry, dotychczas nie stworzył nikt, a dorzucono do niej jeszcze tryb multi-player, edytor oraz z lekka poprawiono Civilopedię! Obecnie mogę zarzucić jej tylko jedno - jak na dzisiejsze czasy ma trochę słabą grafikę, ale myślę, że dla prawdziwego stratega znaczy to tyle samo co brak włosów u J. Połomskiego. Gorąco polecam tę grę!!!

Suicide

Grafika 75% Grywalność 98%
Oryginalność 99% Dźwięk 60%

„Civilization II" z trybem multi-player - tego chyba nie trzeba komentować!!!

WERDYKT 91%

Heretic II











Na ten tytuł czekała olbrzymia rzesza wielbicieli klimatów „Heretica"/„Hexena". I od razu dodam, że na pewno się nie zawiedzie.

INFO	
Wydawca:	**Activision**
Producent:	**Raven Software**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**159.00**
Dystrybucja:	**LEM**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 166 SVGA, 32MB RAM, 4xCD-ROM, Win95**

Przede wszystkim „Heretic II" to 3d shooter, ale z perspektywy TPP. W odróżnieniu od poprzedniej części świat widziany w „HII" jest ukazany zza pleców głównego bohatera. I bardzo dobrze, że firma Raven Software nie wypuściła kolejnej strzelaniny FPP, których w tej chwili jest mnóstwo, bo żeby zrobić coś naprawdę dobrego, co odniesie sukces, należy wykazać się oryginalnością i pomysłowością (jak chociażby rewelacyjny „Half-Life"). Dzięki zabiegowi przeistoczenia „Heretica II" w grę Third Person Perspective mamy do czynienia z doskonałą produkcją i to na dodatek wspartą naprawdę wspaniałą fabułą i oprawą audiowizualną.

No dobrze, ale firma Raven wcale nie jest nowicjuszem w branży komputerowej. Poprzednie tytuły, chociażby „Hexen 2", odniosły także sukces zdobywając grono sympatyków. No, ale jak to jest z chronologią tych tytułów - spytałby się ktoś. Już wyjaśniam.

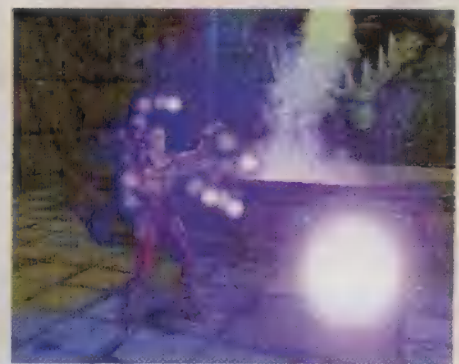
Na początku, jakieś cztery, no pięć lat temu pojawił się „Heretic". Wtedy to panował „Doom 2", więc mimo bardzo starannego wykonania szaty graficznej i umiejętnie zbudowanego klimatu, gra nie stała się hitem. Moim zdaniem, tylko dlatego iż oferowała trochę inne klimaty niż „Doom" - broń utrzymana była w klimacie fantasy (miecze, łuki, magia). „Heretic" miał

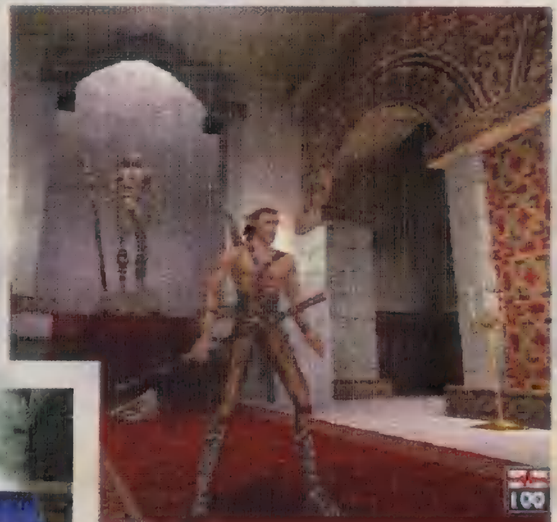


swój urok, ale dosyć szybko o nim zapomniano. Jakiś czas później ukazał się „Hexen", który wbrew mniemaniom, nie był kontynuacją „Heretica". Fabuła była zupełnie nie powiązana z wydarzeniami z poprzedniej części. „Hexen" bazował na engine poprzednika, ale wzbogacony był jedynie o lepsze uzbrojenie i ciekawszą (czytaj: mroczniejszą) grafikę. Gra była niezła i zdobyła całkiem duże uznanie wśród graczy. Później ukazał się dodatek do „Heretica". Był to pakiet nowych misji (w zasadzie jednego epizodu) - tytułu już nawet nie pamiętam. W każdym razie był kiepski. Dokładnie przed rokiem pokazał się „Hexen 2". To był już przełom - gra korzystała z engine „Quake 2" - obsługiwała pełną gamę akceleratorów, grafika była po prostu wspaniała. Zresztą „Hexen 2" otrzymał u mnie bardzo wysoką notę w jednym z wydań GK (11/97). I to by było na tyle, co do chronologicznej kolejności wydania gier z serii „Heretic" i „Hexen". Jest jedna zasadnicza różnica, która pozwala rozdzielić obie te serie - mianowicie fabuła. O ile w „Hereticu" była opowieścią o Wężowych Jeźdźcach, o tyle w „Hexenie" dotyczy ona zupełnie czegoś innego.

„Heretic II" zaczyna się tam, gdzie kończy się jego pierwsza część. Po śmierci ostatniego z Wężowych Jeźdźców, Corvus (główny bohater) postanawia nareszcie wrócić do rodzinnych stron. Jednak przed wejściem do teleportu powstrzymuje go czarnoksiężnik D'Sparil, z którym „Heretyk" Corvus stacza ciężką, lecz zwycięską walkę. W przedśmiertnej agonii, D'Sparil rzuca na Heretyka klątwę. Corvus niczego nie podejrzewając wchodzi do teleportu i... ląduje nie w rodzinnym Parthorisie, tylko w dziwnym, pustynnym świecie. Wędrując po nim, znajduje starożytny













Tom Magii, pozostawiony tu kiedyś przez jednego z Bogów. Ów magiczny tom teleportuje go do domu. Jednak miasto Heretyka – Silverspring – nie wygląda zbyt dobrze. Na ulicach jest pusto, a wszędzie walają się zwłoki jego mieszkańców...

Tak przedstawia się historia „HII", która opowiedziana jest w doskonale animowanym intrze. Warto je zobaczyć, chociażby dla walki Corvusa ze złym czarnoksiężnikiem.

Jak już mówiłem, „Heretic 2", w odróżnieniu od swego pierwowzoru, to strzelanina TPP. Wprowadziło to wiele nowych możliwości, Corvus dysponuje szerokim wachlarzem ruchów, jak i ciosów. Może wykonywać salta wprzód i do tyłu, robić fikołki, jak też wdrapywać się na wszelakie półki skalne czy dachy.

Również zmienił się asortyment uzbrojenia. Na początku Heretyk dysponuje zwykłymi fireballami (przepięknie oświetlone – ale o tym za chwilkę) oraz magiczną włócznią, którą może „kroić" przeciwników na plasterki (dosłownie). Nareszcie postać potrafi pływać. Po wskoczeniu do wody, Corvus pływa crawlem. Potrafi także nieźle nurkować. Ale w sumie te wszystkie rzeczy, które tu opisuję, były już w „Tomb Raiderze". No właśnie – nie da się grać „Heretica 2" nie zauważając podobieństw nawiązujących do „Tomb Raidera". Większość podstawowych ruchów, wykonywała już Lara Croft. Ale powiem szczerze – w „HII" grało mi się o wiele przyjemniej niż w „TR3". Po prostu odnalazłem tu intrygującą fabułę, ciekawe zagadki i co najważniejsze wspaniały, mroczny klimat. Gra jest przesycona ciężkim, gotyckim klimatem, co pozwala się niesamowicie wczuć w grę. Słowa uznania należą się grafikom, którzy odwalili kawał dobrej roboty. Takiej gry świateł nie widziałem jeszcze nigdzie. Kiedy używa się jednocześnie czar defensywnego, np. meteorytów, oraz jakiegoś ofensywnego, np. fireball, cały ekran mieni się w kolorach. No po prostu tak fenomenalnych świateł nie było nigdzie. Wierzcie mi na słowo. Również design leveli jest bardzo dobry. Poziomy są rozległe i bardzo interesujące. Każdy z nich jest dopracowany w najmniejszym calu. Ale najważniejsze to animacja postaci. I tu programiści spisali się na medal. Postać Heretyka jest animowana perfekcyjnie! Każdy najdrobniejszy ruch, np. wyciągniecie włóczni czy łuku, robi niesamowite wrażenie. Tak samo jest w przypadku walki. Kiedy na ekranie pojawi się kilku przeciwników, każdy z nich animowany jest doskonale i nic się „nie haczy". Wszystko chodzi szybko i doskonale, pod warunkiem że masz P233, 64 MB RAM i 3Dfx'a. Warstwa dźwiękowa też nie zostaje w tyle. Wspaniałe efekty dźwiękowe, a w szczególności cięte uwagi Corvusa, zapewniają niezłą radość z grania. Ale muzyka to prawdziwy majstersztyk. Orkiestralna, ciężka, wręcz grobowa muzyka powoduje, że włos jeży się na głowie. Motywy muzyczne są tak dobre, że nawet nie grając, słuchałem sobie jej czasem robiąc przy tym jakieś tam lekcje.



Podsumowując, „Heretic II" to kawał solidnej roboty. Rewelacyjnej jakości grafika i świetna ścieżka dźwiękowa, powodują że chce się grać. Dzięki temu, iż gra jest ukazana w TPP, „Heretic" zyskuje nowy wymiar. Natomiast rozgrywka jest o wiele ciekawsza niż w „Tomb Raiderze 3", a to za sprawą znakomitej fabuły i setek przeciwników. Zapomniałem dodać, że „H2" jest bardzo brutalny. W zależności od używanej broni, przeciwników można porąbać na kawałki, usmażyć, wysadzić w powietrze itp. Hektolitry krwi na monitorze gwarantowane. I jeszcze jedno: gra jest olbrzymia, dlatego też polecam ją na zimowe wieczory (w przerwie między „Half-Life" oczywiście). ***Szycha***

Grafika 95% Grywalność 94%
Oryginalność 90% Dźwięk 80%

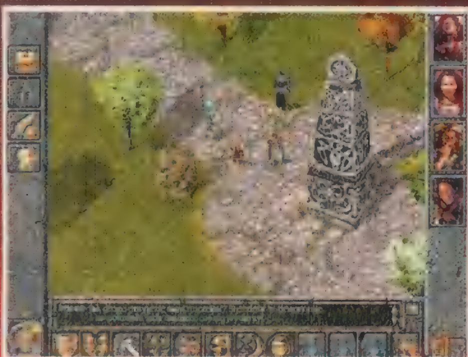
Triumfalny comeback „Heretica"!

WERDYKT 94%









Baldur's Ga

Kiedy dostałem do ręki pięć dysków CD i dowiedziałem się, że jest to rolplej, nie opuszczała mnie jedna myśl – czym zapchano te ponad 3 GB wolnej przestrzeni?

Zacząłem się poważnie zastanawiać nad tym problem i doszedłem do wniosku, że jeśli jest to klasyczny rolplej oparty na zasadach AD&D, na kompaktach będzie można znaleźć tylko jedno – 100-megabajtowe TIF'y z gołymi babami. No bo co u licha w AD&D może wymagać aż 5 cedeków?! Zainstalowałem gierę i już po kilku pierwszych godzinach rozgrywki domyśliłem się co jest grane...

Duże Jest Piękne!?

Fabuła „Baldur's Gate" jest skomplikowana mniej więcej tak jak piosenki Piaska – trzeba rozwiązać zagadkę braku żelaza w okolicach The Sword Coast oraz wyjaśnić tajemnicę swojego pochodzenia. Tak naprawdę nie ma to jednak większego znaczenia, ponieważ najważniejsze jest to, w jaki sposób nić fabularna będzie nas prowadziła do tzw. szczęśliwego końca – w „BG" wykonano

INFO	
Wydawca:	Interplay
Producent:	Bioware
Data wydania:	Luty
Cena:	165.00
Dystrybucja:	CD-Projekt
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 120 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95



to bardzo dobrze. Oczywiście jak zwykle postaram się zaimponować Wam moim wręcz faszystowskim ;) umiłowaniem porządku, w związku z czym wszystkie uwagi przedstawię w tzw. logicznej kolejności...

Zacznijmy od rzeczy, na którą zwraca uwagę każdy porządny rolplejowiec, będącą często wizytówką dobrego erpega. Chodzi oczywiście o generator postaci. Hmmm... No cóż, krótko mówiąc jest to element gry nad którym można spędzić nawet pełną godzinę! Ustawiamy w nim praktycznie wszystkie wymyślone w rolplejach parametry bohatera: płeć, rasę, typ charakteru, określone specjalizacje i wiele, wiele innych (jako ciekawostkę można podać fakt, że manipulacji podlega również... głos naszego konucha!). Na szczęście, koleś który pracował nad generatorem postaci nie posunął się do fanatyzmu jaki można było zauważyć w np. „Battlespire" (wiecie, rzeczy w stylu czy nasz bohater ma +1,5 dioptrii na lewe, czy na prawe oko...) – generator w „BG" jest zrobiony z wielkim rozmysłem i w bardzo rozsądny sposób realizuje założenia systemu AD&D. Resztę postaci, uzupełniających szeregi naszej paczki (do 5) poznajemy podczas gry przez tzw. przypadek. Warto jednak zwrócić uwagę na fakt, że nie są to po prostu kompani do piwka. Przyjęcie określonych osób do naszej drużyny jest często kluczem do rozwiązania napotkanych po drodze zagadek, ponieważ tylko te, a nie inne postacie mogą wchodzić do wyznaczonych miejsc. Bardzo fajną rzeczą jest również to, że w prowadzonej przez nas drużynie istnieją tzw. stosunki międzyludzkie, które mogą doprowadzić do tego, że np. któraś z osób obrażonych podczas słownej sprzeczki chwyci za siekierę, by podkreślić wyższość swych racji...

te PL

A co można powiedzieć o świecie, w którym toczy się akcja „Baldur's Gate"? Panie i panowie – Forgotten Realms, został wykreowany wręcz perfekcyjnie (oczywiście należy wziąć poprawkę na fakt, że komputer ma ograniczone możliwości)! Weterani gatunku AD&D będą na pewno mile zaskoczeni napotkaniem takich miejsc, jak wspomniany The Sword Coast, Beregost czy tytułowy Baldur's Gate lub spotkaniem się z Volothampem Geddarmem. Jednak prawdę powiedziawszy natknięcie się na znane postacie lub miejscowości, jest tylko przysłowiową rodzynką w cieście, mającą dodać smaku całej grze. Kwintesencją „Baldur's Gate" jest wielkość wykreowanego świata (łeee – czyli na tych pięciu kompaktach nie ma 100-megabajtowyuch TIF'ów z gołymi babami! – Jagd). Deklarowane przez autorów 100 godzin gry odnosi się chyba do największych rolplejowych twardzieli! Pozostałym przejście tej gry może zająć trochę więcej czasu. Świat „BG" robi naprawdę duże wrażenie – miasta są pełne takich przybytków jak gospody, świątynie czy sklepy, w których można napotkać ludzi zlecających subqesty. Jest tego naprawdę dużo (zdaniem producentów ponad 100)! Najlepsze jest jednak to, że większość subquestów nie wpływa bezpośrednio na główny wątek fabularny (część ludzi nie wie, że np. wykończyłeś jakiegoś gacha z innej wiochy), w związku z czym możemy wykonywać je wyłącznie dla czystej przyjemności! Ponadto rozwiązywanie subquestów jest o tyle ciekawe, że w czasie ich wykonywania, przez przypadek możemy spotkać kogoś, kto naprowadzi nas na rozwiązanie, głównej zagadki (chociaż jest to tylko pozorne uproszczenie – świat „BG" jest tak otwartą strukturą, że niektóre podpowiedzi bardziej komplikują niż upraszczają sprawę...).





Kolejnym bardzo dobrze wykonanym elementem gry jest bitwa. Jest ona rozgrywana tradycyjnie, w czasie rzeczywistym, jednak zastosowano w niej dwa bardzo przemyślane rozwiązania. Po











pierwsze przycisk pauzy – można go użyć w każdym momencie walki, po czym wydać nowe polecenia każdemu z naszych konusów. Druga bardzo dobra rzecz to rodzaj skryptów zawierający schematy postępowania określonych postaci (np. co ma robić gdy zostaje jej mało życia), które można tworzyć własnoręcznie! *Jeśli dodasz do tego ok. 100 rodzajów czarów* i mnóstwo klasycznej broni otrzymasz przepis na naprawdę wspaniałą zabawę.

„Moja Zabić Zły Pan"

Może Was to zaskoczy, ale aspekt audiowizualny „Baldur's Gate" jest również wykonany na najwyższym poziomie. Grafika jest bardzo żywa i kolorowa – mimo renderowania plansz i zrealizowania widoku w rzucie izometrycznym w grze czuje się wspaniały klimat fantasy. Wszystko wykonano tu z najwyższą dbałością o szczegóły (w knajpach widać np. leżące na stołach sztuce lub inne drobiazgi). Ludzie, domy tudzież inne obiekty rzucają realistyczne cienie, podobnie jak palące się łuczywa poświatą na otaczające je środowiska. Bardzo dobrym pomysłem było wprowadzenie dnia i nocy (czas w grze biegnie czterokrotnie szybciej niż w rzeczywistości). Podkreśla to niesamowicie klimat gry, a ponadto z punktu widzenia graficznego jest zrealizowane wyśmienicie, podobnie zresztą jak wszelkie inne stany natury (opady śniegu, deszczu itp.).



Bardzo dobrze wykonano również inny element, traktowany przez wielu producentów gier po macoszemu. W końcu ktoś dostrzegł, że gdzie jak, gdzie, ale w rolpeju dźwięk jest bardzo ważny. W efekcie dostaliśmy pięknie osamplowaną gierę, w której bohaterowie wymieniają między sobą głośne uwagi, a nie machają łapami i wskazują napisy biegnące u dołu ekranu (chociaż i te znalazły się tutaj, ale na szczęście służą tylko jako uzupełnienie całości). Tu dochodzimy do bardzo ważnej sprawy – „Baldur's Gate" jest w całości spolszczony! Firmie CD Projekt należą się wyrazy największego uznania za ten kawał dobrej roboty. Po polsku jest tu wszystko – od napisów, poprzez nazwy przedmiotów, a skończywszy na samplowanych dialogach! Nie da się ukryć, że dla polskiego gracza jest to niesamowity bonus, ponieważ „Baldur's Gate" jest grą, w której do ukończenia potrzeba szczegółowej wiedzy „o tym co w trawie piszczy".





Podsumowując należy stwierdzić, że „Baldur's Gate" to oprócz „Return To Krondor" jedna z najlepszych gier RPG, jakie ukazały się na przestrzeni ostatnich dwunastu miesięcy. Mogę z czystym sumieniem stwierdzić, że brakuje jej naprawdę niewiele by stać się klasykiem. Jedno jest pewne – jeśli jesteś zarówno ortodoksyjnym rolplejowcem jak i neofitą w tej dziedzinie zakup „Baldur's Gate" jest dla Ciebie sprawą honoru. Śmierć orkom i innym psubratom!!! *Suicide&Jagd52*

Grafika 90% Grywalność 94%
Oryginalność 75% Dźwięk 90%

Kupą mości panowie – do sklepów, po „Baldur's Gate"!!!

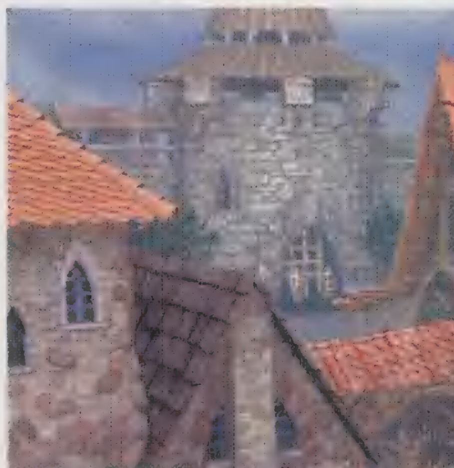
WERDYKT **90%**

Rage Of Mages

Nie myślałem, że coś jeszcze kiedykolwiek może zrobić na mnie tak silne wrażenie. Kiedy zobaczyłem tę grę, wszystko wokół mnie się zmieniło...

INFO

Wydawca:	Monolith
Producent:	Nival Ent.
Data wydania:	Już jest
Cena:	49.90
Dystrybucja:	TopWare
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 133 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

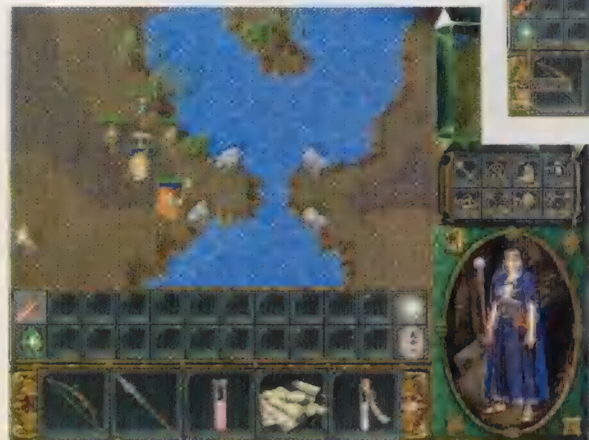




A właściwie poczerniało. Monitor zaczął przybierać dziwne kształty, a lampka na biurku mrugać w takt, jakiejś bliżej nie znanej mi muzyki. Wstałem z krzesła – postanowiłem czegoś się napić (gwoli wyjaśnienia: wody :-). Niestety okazało się, że z wrażenia wysiadł mi chipset odpowiedzialny za koordynację ruchów. Przez kilka następnych minut odbijałem się od ścian niczym uszkodzony bąk. „No tak" pomyślałem sobie „klasyczny loop". Z tego mogło mnie wyrwać tylko jedno – włączyłem odbiornik telewizyjny i przerzuciłem na kanał nadający muzykę techno. Ufff... nareszcie! Zapach g... orzeźwi każdego... Wreszcie doszedłem do siebie. Postanowiłem, że nie podejdę do kompika, na którym właśnie odpaliłem „Rage Of Mages", bez wcześniejszego zażycia relanium. Kto jest odpowiedzialny za wprowadzenie mnie w taki stan? Grupka Rosjan, bo to właśnie oni są twórcami tej gry (wybaczam – w końcu przechodzą obecnie ciężkie chwile)! Idea „RoM" jest banalna. Ogólnie mówiąc to coś w rodzaju „Heroes Of Might & Magic" (z większą dawką elementu RPG), tyle że znacznie gorsze. Gracz wciela się w postać bohatera, który wypełnia poszczególne misje zadane przez postacie spotkane podczas wędrówki. Rozpoczynamy na bagniskach – naszym zadaniem jest doprowadzenie wieśniaczki do osady. Później eskortujemy drużynę do Plagatu. Następnie owo miasto zaczynamy traktować jako bazę wypadową – tu zdobywamy nowe questy, kupujemy broń magiczną i klasyczną, wynajmujemy pomocników oraz szkolimy się w różnych dziedzinach. Czyli krótko mówiąc, jak w klasycznym rolpleju. Gdy już zdobędziemy misję i ew. pomocników do jej wykonania możemy ruszyć w drogę. Teraz gra będzie opierała się przede wszystkim na walkach.







W zasadzie nie ma tu nad czym kombinować – postacie zarówno nasze, jak i przeciwnika są dosyć inteligentne (np. gdy masz w zespole magika, potrafi on – bez wydania mu odpowiedniego rozkazu – w odpowiedniej chwili rzucić na osłabionego wojownika czar healing!), broni i czarów jest dużo (w sumie ponad 300 rodzajów!), interface walki wygodny, a wrogowie są różnorodni i zachowują się w odmienny sposób (jest ich ponad 50 rodzajów). Niby wszystko jest OK... A jednak nie! Gra jest tak wtórna, że na jej widok tapeta sama odkleja się ze ścian. Całość zbiega się do jednego: weź quest, bez chwili namysłu rozwalaj wroga, zbieraj pozostawione przez niego rzeczy i sprzedawaj je u kupca po to, by kupić nową broń do kolejnej eksterminacji. Nie ma tu absolutnie niczego, co mogłoby zbudować klimat i wciągać niczym bagna z pierwszej misji. A ponadto gra już od początku jest absurdalnie trudna. Ehhh, kiszka mili Państwo... Nie lepiej jest z oprawą audiowizualną. To właśnie dzięki temu elementowi gry przeżywałem stany, które opisałem na początku artykułu. Grafika byłaby cudowna, gdyby „Rage Of Mages" ukazała się powiedzmy na początku 1996 roku. Podobnie zresztą jest z oprawą dźwiękową... To chyba najsłabsze elementy gry, a jako że jest to erpeg z domieszką strategii, wpływa to w znaczny sposób na ogólną ocenę gry. Hmm... Cóż można więcej powiedzieć... „Rage Of Mages", jest po prostu niewypałem. Dostaliśmy kolejny przykład na to, że dobry pomysł można uwalić przez bardzo słabą realizację. Mimo całkiem fajnej opcji multiplayer i niegłupiej zawartości merytorycznej, „RoM", nawet przy wielkich chęciach może bawić nie dłużej niż przez pierwsze dziesięć godzin rozgrywki. Co za plama... ***Suicide***

Grafika 55% Grywalność 65%
Oryginalność 40% Dźwięk 50%

Fatalne wykonanie, brak klimatu oraz całkowita wtórność. Nic dodać, nic ująć...

WERDYKT 55%









Człowiek, który przeanalizowałby dokładnie tytuł tej gry, mógłby dojść do wniosku, że ktoś kto go ułożył, minął się z powołaniem.

Magic & Ma

INFO

Wydawca:	Virgin
Producent:	Mythos
Data wydania:	Już jest
Cena:	145.00
Dystrybucja:	IPS
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 100 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

No bo co do diabła może znaczyć „Magia i Okaleczanie"? Zabawy „sodomaso" czy oryginalną grę komputerową? Na szczęście dla nas (a właściwie dla mnie – nie przeżyłbym kolejnego ataku staruszek na moją skromną personę) prawdziwa jest tylko ta druga opcja. Zapewne pamiętacie takie giery, jak „X-COM: Enemy Unknown", „Terror From The Deep" oraz „Apocalypse". Seria ta wywarła duży wpływ na rynek gier strategicznych, sprzedając się w wielkiej liczbie egzemplarzy i zdobywając rzesze zwolenników. Panowie Gallop (goście odpowiedzialni za jej stworzenie) doszli do wniosku, że ostatnio zbyt mało o nich słychać i postanowili wysmażyć nową gierę. Gallopwie wzięli wszystko co najlepsze z „X-COM-a" wymieszali to z odrobiną fantasy i wyszło im... No właśnie pewnie myślicie, że wtórny klon tej serii osadzony w klimatach fantasy? No to jesteście w błędzie! Ugotowała się całkiem oryginalna i smaczna zupka strategiczno-rolplejowa.

Nie ma litości...

Nie wbijając się zbytnio w fabułę, która zazwyczaj w grach strategicznych (a tych elementów jest najwięcej w „M&M") jest tylko pretekstem do rozpoczęcia gry, cel gry można określić bardzo prosto. Naszym zadaniem jest przełażenie przez szereg połączonych ze sobą wątpliwej jakości fabułą (zemsta, chęć wyplenienia zła itp.) misji i eksterminacja wszelkich napotkanych wrogów. Nie robimy jednak tego w sposób klasyczny. Każdy poziom zaczynamy tylko z jednym człowiekiem – Corneliusem, który za pomocą czarów potrafi przywołać zastępy różnego świństwa nastawionego do nas raczej negatywnie. W tym celu musi dysponować energią magiczną, zwaną również przez element wywrotowy maną. Zużytą na czarowanie energię można odzyskać tylko w jeden sposób – Cornelius lub jeden z wyczarowanych przez niego sług musi stanąć na miejscu mocy. Jest to jedyna metoda na regenerację many. I tak naprawdę do tego zbiega się cała rozgrywka – należy zlokalizować miejsca mocy, zainstalować na nich swoich podwładnych, dać im silną eskortę i ruszyć na poszukiwanie głównego bossa danego poziomu. Od czasu do czasu sprawa komplikuje się ze względu na to, że w każdej misji możemy przywołać określoną liczbę wojowników, a niektóre czynności należy wykonać w określonym czasie. Po zakończeniu misji otrzymujemy pulę punktów, którą możemy przydzielić na zwiększenie swoich umiejętności w czarowaniu (zwiększanie liczby zaklęć oraz przyzywanych killerów) lub podwyższenie współczynnika many tudzież energii życiowej.

„Magic & Mayhem" to dobra, rzemieślnicza, aczkolwiek wykonana bez rozmachu robota.



Okaleczanie

Gdy wejdziemy do misji, od razu rzuca się w oczy inspiracja „X-COM-em" – widok jest izometryczny, gra toczy się w czasie rzeczywistym, a nasi przeciwnicy raczej unikają scen batalistycznych rodem z radzieckich filmów propagandowych na rzecz przemyślanych posunięć taktycznych przy użyciu liczebnie małych grup. Trzeba przyznać, że nawet na najniższych poziomach trudności potrafią nieźle kombinować. Właściwie jedy-





yhem



nym mankamentem sztucznej inteligenci, odnoszącym się zarówno do naszych, jak i wrogich fajfusów, jest algorytm ruchu. W niektórych momentach tor ich ruchu przypomina lot pijanego motyla – jest to seria nieskoordynowanych zawirowań kończąca się najczęściej trafieniem na wrogą watahę lub obiekt „nie do sforsowania". Na osłodę pozostaje informacja, że jeśli chodzi o wrogów, zarówno po naszej, jak i wrogiej stronie, jest z czego wybierać, tak więc czasami ostre mordobicie jest całkiem fajną zabawą. Zombie, truposze, satyry, bazyliszki, jednorożce, wilki oraz elfy, to tylko najbardziej popularne przykłady. Warto również odnotować fakt, że poszczególne typy bestii różnią się od siebie nie tylko wyglądem, ale również i sposobem ataku, wytrzymałością oraz inteligencją.

Magia

I tu dochodzimy do kwintesencji tej gry. Motyw magii jest niezwykle rozwinięty, a do tego wykonany w sposób przemyślany. Dysponujemy trzema typami talizmanów Chaosu, Neutralności i Prawa. Każdy z talizmanów posiada kilka kryształów czarów – ich liczbę ustalamy sami poprzez przydzielanie zdobytych punktów doświadczenia na określony typ talizmanu. Do stworzenia czaru potrzebny jest nam już tylko jeden składnik – artefakt, który możemy zdobyć (naturalnie przemocą!) podczas misji. Gdy już posiadamy go, po ukończonej misji wkładamy go w jeden z kryształów czaru określonego talizmanu. W zależności od tego, w jakim miejscu umieścimy go, czar może zmienić swoją właściwość – od leczniczej do trującej! To naprawdę wspaniały, arcywygodny i co najważniejsze posiadający ogromny potencjał system. Dzięki stosowaniu takiej z pozoru skomplikowanej procedury tworzenia czarów gracz ma praktycznie nieograniczoną możliwość kreowania nowych zaklęć! Znajdziecie tu takie fajne zabawki, jak przyzywanie różnego typu bestii (nawet nie będę próbował ich wymieniać – jest tego naprawdę dużo!), zamiana wroga w kamień, wyczarowanie monolitu rzucającego plagę na znajdujących się w pobliżu wrogów, ogniste kule, błyskawicę, dematerializację przyzwanego konucha, tarczę, uleczenie, rzucenie czaru zastraszenia i wiele innych! Dodajcie do tego znajdywane podczas misji takich zabawek, jak fletnia pana (na jej dźwięk zbiegają się wszystkie satyry, buty prędkości (chyba nie trzeba tłumaczyć co robią), a otrzymacie obraz ułamka możliwości tego systemu. Prawdę powiedziawszy, gdyby w „Magic & Mayhem" nie zastosowano motywu czarów byłaby to przeciętna gra strategiczna. Dzięki temu, że go zaimplementowano, można stwierdzić, że „M&M" to produkcja udana.



Jak Cię widzą...

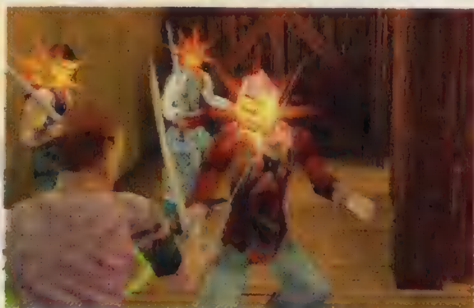
A jak wygląda opisywana gra od strony audiowizualnej? Na szczęście tego elementu nie skaszaniono. Co prawda nie znajdziecie tu prawdziwego środowiska 3D, ale na jakość pracy grafików tworzących „Magic & Mayhem" narzekać nie można. Piękne, kolorowe obiekty, stylizacja na klimat fantasy (szczególnie odjazdowo wygląda almanach objaśniający znaczenie czarów, opisujący wrogów oraz znalezione podczas gry przedmioty) są wykonane na naprawdę wysokim poziomie (zresztą, obejrzyjcie sobie screeny!). Równie dobrze przygotowano udźwiękowienie „M&M" – sample dobrano z dużym wyczuciem, a muzyczka (w formacie CD Audio) wprost rewelacyjnie podbija klimat gry.

Podsumowując „Magic & Mayhem" to dobra, rzemieślnicza, aczkolwiek wykonana bez rozmachu robota. Gra ma dużo zalet (m.in. możliwość ciupania w multiplayerze), kilka drobnych babolców (beznadziejne algorytmy ruchu i niezbyt rozległe, zapętlone mapy) oraz jedną poważną wadę: na dłuższą metę (mniej więcej po 15 misjach) zaczyna się lekko nudzić. Nie ratuje tego nawet wspaniały system czarów. Mimo to biorąc pod uwagę całokształt, w wypadku „M&M" języczek u wagi przechyla się wyraźnie w kierunku napisu „Dobra". „Magic & Mayhem" to produkt, który warto zakupić. ***Suicide&Jagd52***

Grafika 80% Grywalność 80%
Oryginalność 60% Dźwięk 87%

Dobre, tradycyjne rzemiosło – na pewno spodoba się fanom „X-COM"!

WERDYKT 80%



Return To Kr

No cóż, nie da się ukryć, że ostatnie dwanaście miesięcy było dla komputerowych rolplejowców naprawdę dobrym okresem...

INFO	
Wydawca:	Sierra
Producent:	Pyrotechnix
Data wydania:	Już jest
Cena:	159.00
Dystrybucja:	Optimus
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 166 SVGA, 24MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

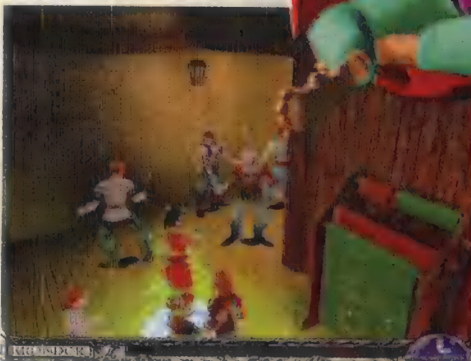
Pomyślcie tylko sami - „Might & Magic VI", „Final Fantasy VII", „Fallout 2" oraz „Baldur's Gate" to kawałki naprawdę dobrego stuffu. Niby nie jest ich dużo, ale jeśli weźmiecie pod uwagę fakt, że wielbiciele przygodówek (maniacy!) mieli o połowę mniej swoich produkcji, dojdziecie do wniosku, że w dobie królowania strzelanin FPP oraz strategii RTS, producenci gier traktują nas i tak stosunkowo poważnie. Ponadto do grona dobrych rolplejów dobija kolejny mocny tytuł - „Return To Krondor"!

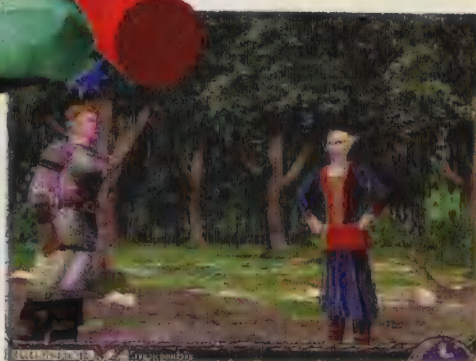
Jeśli tytuł „RTK" kojarzysz z „Betrayal At Krondor", to możesz sobie przypiąć do klaty order wzorowego rolpejowca (jeśli jesteś kobietą, pozwól że ja to zrobię... ;). Opisywany obecnie „RTK" to właśnie kontynuacja „Betrayal At Krondor" - akcja rozpoczyna się kilka lat po wydarzeniach z tej gry.

Sidi Jest Psycholem

Narratorem historii podzielonej na swego rodzaju rozdziały, jest znany z poprzedniej części gry mag o psychodelicznej ksywce Pug. Nasz stary znajomy, Arutha nabył już trochę ogłady, czas go jednak nie szczędził i z tego bardzo prozaicznego powodu nie będzie brał bezpośredniego udziału w rozgrywce. Bohaterem wokół którego będzie obracała się główna nić fabularna jest Jimmy The Hand - jego zadaniem będzie zgładzenie maga Sidi, który nagle zaczął rościć sobie prawo do Łzy Bogów, umożliwiającej mu bliski kontakt z demonem zła. Oczywiście Jimmy stawi czoła Złu wraz z gromadką przyjaciół, których pozna podczas gry.

Rozwój nici fabularnej jest dosyć zaskakujący. Da się tu zauważyć technikę zastosowaną w „Final Fantasy VII" - gracz jest odgórnie wplątywany w wydarzenia w takim tempie, że w grze stosunkowo rzadko występują tzw. przestoje. Oczywiście ma to swoje minusy. Często nie zdołamy wykonać jakiejś podmisji (a jest czego żałować bo w grze jest ich naprawdę mnóstwo!!!), ponieważ wleziemy w jakieś miejsce, które rzuci nas w wir zupełnie nieoczekiwany



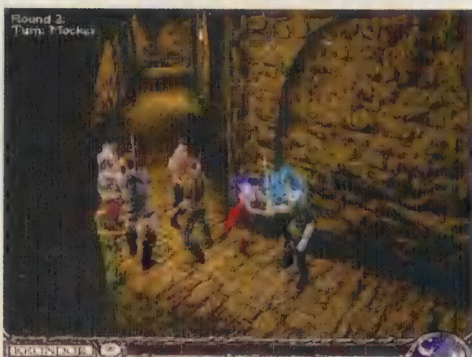


ondor









zdarzeń. Ponadto owo przerzucanie ma jedną wielką wadę – scenariusz staje się nachalnie liniowy. W sumie jednak zrealizowano go tak sprawnie, że gracz nie odczuwa zbytnio tej ułomności, ciesząc się, że akcja zasuwa cały czas naprzód.

Oczywiście tworząc świat gry nie zapomniano o jego rozległości – gra jest naprawdę potężna (2 CD!) i myślę, że początkujący rolpejowiec będzie się nią mógł bawić jakieś 70 godzin. Gracz może wejść do większości budynków, odwiedzić sklepy (zakupy broni są naprawdę ciekawe, bo jest z czego wybierać!), świątynie (tu regenerujemy siły), knajpy (informacje oraz zadymy dla sportu), a nawet zwykłe, prywatne mieszkania (kosztowności).

W „Return To Krondor" bardzo dobrze zrealizowano bitwę. Podzielono ją na tury i przypisano każdemu określoną liczbę punktów. Podczas naszej tury, atakujemy wroga czarami (standardowo 40 u jednego bohatera, plus pergaminy, eliksiry oraz możliwość tworzenia nowych czarów np. zatruwających groty strzał), zmieniamy broń (może się uszkodzić, a standardowo niszczy się – bardzo fajne!) lub leczymy się. Po kilku potyczkach nabywamy doświadczenia. Po przejściu ustalonego progu podnosimy level i rozdzielamy pulę zdobytych punktów na zwiększenie wartości wybranych cech.

Piękny Powrót

A co z grafiką? Jest naprawdę „kul"! Tła są prerenderowane, natomiast nakładane na nie postacie zrealizowano w pełnym 3D. Trochę denerwujące na początku jest przemieszczanie się kamery (można przez nią zgubić drogę!), ale po jakimś czasie można się do tego przyzwyczaić. Można również wysunąć trochę zarzutów pod adresem wykonania postaci – mają dziwnie ucięte w nadgarstkach łapy, a czasami zdarza się, że położone na nich tekstury leszczą się. Ogólnie jednak rzecz biorąc strona audiowizualna „RTK" wykonana jest na naprawdę wysokim poziomie. Podsumowując – jeśli dobrze znasz angielski (bardzo dużo samplowanych dialogów), jesteś rolpejowcem i lubisz grzać po mordach różnego typu złe plugastwo koniecznie wejdź w posiadanie tej gry. ***Suicide&Jagd52***

Grafika 88% Grywalność 90%
Oryginalność 70% Dźwięk 85%

Dobrze wykonany rasowy rolplej – należy go mieć w swoich zbiorach!

WERDYKT 89%

MiG 29 Fulcrum vs F16

INFO

Wydawca:	NovaLogic
Producent:	NovaLogic
Data wydania:	Już jest
Cena:	155.00
Dystrybucja:	Mirage
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 120 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Sprzedaż łączona? Wszystko wskazuje na to, że w przypadku produktu NovaLogic peerelowskie skojarzenia będzie można zostawić za sobą. Spotkamy bowiem dość niezwykłe w świecie rynku kapitalistycznego połączenie: burżuazyjny F16 z sowieckim Mig29 w jednej ofercie!



Czyżby czekała miłośników gatunku prawdziwa wyżera (bo uczta to zbyt miałkie słowo w tym przypadku)? NovaLogic zasłynął z wysokiej jakości oferowanych produktów, więc i tym razem nasza nadzieja nie powinna być płonną. *I* tak jest w istocie.

Chłopaki z NovaLogic nie opuścili swej ulubionej, myśliwskiej tematyki lotniczej. Dziś dając nam do ręki dwa mordercze narzędzia wrogich sobie systemów. Ze względu jednak na formę sprzedaży tego duetu i bliźniaczość zastosowań odważymy się je przedstawić Wam razem. Już po pierwszym odpaleniu wyraźnie widać iż zastosowana w jednym z produktów technologia święci triumfy i w drugim przypadku. NovaLogic słynie z niezwykłego pietyzmu i wysokiej klasy prezentowanej grafiki, tak więc teraz też będziemy mieli czym cieszyć oczy.

Kto Mi Dał Skrzydła?

F-16 jest jedną z najbardziej popularnych maszyn myśliwskich świata. W niczym nie zmienia to faktu iż powstała lat temu dwadzieścia z okładem i coraz głośniej mówi się (a sprytni amerykanie już opracowują plany) zmiany tej wysłużonej maszyny ma coś nowocześniejszego. Samolot klasy Mig-29 znany jest naszym fanom lotnictwa, ze względu na jego „postbraterski" charakter i jako jeden z nielicznych typów maszyn będących na wyposażeniu naszego lotnictwa, który nie spada z częstotliwością trzech sztuk na rok. Każda z tych maszyn oferuje nam dzisiaj kilka typów podniebnych zmagań. Będziemy mogli ruszyć na podbój niebieskich przestworzy w jednej z „szybkich" misji (mających najczęściej szkoleniowy charakter), lub też od razu stworzyć swojego komputerowego herosa i spróbować swych sił w walce kampanijnej. Oczywiście dla posiadaczy wypchanych portfeli lub kumpla z bloku istnieje jeszcze bardzo dobrze opracowana opcja multi-player, pozwalająca nam na zmierzenie się z rzeczywistym przeciwnikiem. Ma to duże znaczenie w momencie, w którym spostrzeżemy, że nasi komputerowi przeciwnicy nie grzeszą zbytnią inteligencją.





Przeskok z WWS do USAF będzie bezbolesny, szybki niczym Hellfire i przyniesie nam tyle radochy co niemiara.

Jak To Na Wojence Ładnie

Ha! No właśnie, zastosowanie tak dziwnej formy sprzedaży zaowocowało oddaniem do naszych rąk prawdziwie wybuchowej mieszanki. Każdy z tych symulatorów oferuje nam pięć naprawdę nieźle dopracowanych kampanii. Nie pokrywają się one ze sobą, więc mamy okazję polatać pod niebem dziesięciu państw, takich jak np. Kongo, Somalia, Wyspy Kurylskie, Tadżykistan, Somalia i Etiopia, Uganda czy Serbia. Całkiem smakowicie to wygląda, czyż nie? Jak widać autorom nie zabrakło pomysłów, skoro pakują nas w najświeższe (a czasami dość niebezpiecznie ocierające się o rzeczywistość) konflikty. W zależności od typu maszyny otworzą się dla nas specyficzne dla danego państwa teatry działań (no, chyba nie sądziliście że polatacie F16 nad Kurylami ;). Misje bojowe mają bardzo zróżnicowany charakter. Oczywiście narzucona konwencja maszyny myśliwskiej ciąży nad całością, ale nie jest to ciężar zbyt wielki. Twórcy gry umożliwili nam banalne obejście wszelkich ograniczeń związanych z udźwigiem naszych ulubieńców i w zasadzie stworzenie z nich maszyny szturmowej nie jest zbyt trudne. Będziemy wykonywać najprzeróżniejsze misje od wymiatania myśliwskiego, przez eskortowanie eskadr niszczących (np. A-10) do samodzielnych ataków n cele powietrzne i lądowe.

W tym momencie musimy zwrócić uwagę na charakter prezentowanego tytułu. Osobiście nie uważam, by porównywanie tych symulatorów z całą gamą hiperrealistycznej konkurencji było na miejscu. Choć ludzie z NovaLogic słyną z wielkiego profesjonalizmu, w przypadku tego duetu większą chyba rolę odgrywa element zręcznościowy. Oczywiście nie spodziewajmy się czegoś w stylu „myśliwskiego arkanoida", ale możliwości w konfigurowaniu maszyny i po części sama rozgrywka dla wytrawnych miłośników symulacji nie będą szczególnie ciężkim orzechem do zgryzienia. Broń Boże nie chcę przez to powiedzieć, że fani „żelaznych orłów" mogą się w tym momencie wyłączyć i zacząć poszukiwać na naszych łamach innych recek. Po prostu NovaLogic z dumą i gracją zstępuje z piedestału czyniąc swe produkty bardziej strawny-

Multirole Fighter





mi dla większości graczy. Dla mnie jest to właśnie strzał w dziesiątkę. Oczywiście nie zarzucono charakterystycznej dla tej firmy przejrzystości i funkcjonalności obsługi symulatora, gałkologia do najmniejszych nie należy, ale można ją wrzucić w otchłanie swojej czaszki w ciągu kilkunastu chwil, bo większość funkcji jest bliźniacza dla obu symulatorów. To także jedno z większych ułatwień w tym zestawie.

Zerknijmy Pod Maskę

Hę? To tylko żargonowe powiedzonko. Po prostu teraz możemy zacząć się rozwodzić na temat graficznej strony tego produktu. NovaLogic słynie ze stosowania najnowszych technologii przy tworzeniu swoich symulacji i w tym przypadku jest tak samo. Wszystko co świszczy, lata, pełza i pluje ogniem jest pokazane w sposób fenomenalny. Szczegółowość otaczającego nas świata potrafi powalić. Wspaniałe tekstury terenów nad jakimi przyjdzie nam walczyć są równie efektowne. Geograficzne urozmaicenia związane z walką nad tak różnorodnym terenem są przykładem wspaniałej roboty. Lot nad Wyspami Kurylskimi, czy chociażby znany z F-16 „deatchmatch" nad Serbią potrafią zrobić wrażenie. Oczywiście nie zapomniano o zaimplementowaniu dynamicznej pogody, więc poranna mgiełka, szarości poranka czy mrok nocy często towarzyszyć nam będą podczas wykonywania misji. Nieźle wygląda także nasza maszynka. Mocne, bardzo wyraźne teksturki i staranność w ich nakładaniu to niewątpliwy atut NovaLogic. Nic na naszym pupilku się „nie łamie" czy przenika z horyzontem. Profesjonalizm. Podobnie wygląda sprawa z oprawą muzyczną. Mimo iz ograniczona do jednego kawałka, potrafi nieźle zbudować klimat zabawy. Podczas lotu towarzyszyć nam będą całkiem fajne sample, dzięki którym nie będziemy się czuli w powietrzu samotni, a głos pokładowej „Pieprzonej Betty" potrafi ukoić największego nerwusa. Dodatkowym bonusemjest także możliwość używania mychy podczas lotu. Nasz kokpit jest całkowicie interaktywny i wspaniale reaguje na działanie myszy. Możemy wówczas bliżej się przyjrzeć wszystkim urządzeniom kokpitu.

Słodkie...

Twórcy takich hitów jak „Comanche 3" i „F22 Raptor" i tym razem stanęli na wysokości zadania. Stworzone przez nich symulatory posiadają doskonale dopracowaną merytoryczną część rozgrywki, wspaniałą grafikę i niezwykle wysoką grywalność. Jedynym minusem będzie obcięcie charakterystyczne dla NovaLogic realistyczności zabawy. Na szczęście nie było to cięcie cesarskie.

Jagd52



Fruńcie Z Nami

IF 22

IF22 wszedł na scena komputerowej symulacji jako niezbyt sławne dziecko IMagic, ale szybko zdołał wycisnąć z nas kilka wiader potu. Mimo iż firma nie należy do potentatów w tej dziedzinie potrafiła dodać do niemałej już kolekcji symulatorów futurystycznego myśliwca i swoją cegiełkę. Nam ta zabawka całkiem przypadła do gustu, choć w jej oprawie graficznej dostrzec można było sporo luk, których nie popełnił w swych produkcjach NovaLogic.



Israeli Air Force

To chyba największy konkurent novalogickowego tytana. Jane's potrafi wyrzeźbić prawdziwie zawodowe maszynki do latania, a ich „WW II Fighters" zmusił nawet Jagda do całonocnej walki z wrażymi siłami. Jeśli chodzi o symulacje najnowszych maszynek, to właśnie pięćdziesięciolecie sił powietrznych Izraela stało się niezłym pretekstem do wypuszczenia zawodowego symulatora. „IAF" pokazał nam jak powinna wyglądać nowoczesna symulacja, ze wspaniałą grafiką, niezwykle dopracowaną stroną merytoryczną i wysoka grywalnością. Jeśli byście zapytali, który z przedstawianych tutaj symulatorów poleciłbym Wam, miałbym niezły problem do pokonania. Jakie to szczęście że nie muszę wybierać. Uff.



Grafika 88% Grywalność 86%
Oryginalność 75% Dźwięk 73%

Naprawdę mocny duet, prezentowany przez tytana rynku. Wspaniałe!

WERDYKT **89%**



INFO

Wydawca:	Electronic Arts
Producent:	Dreamworks
Data wydania:	Już jest
Cena:	145.00
Dystrybucja:	IPS
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 166 SVGA, 32MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Trespasser

Przygoda w „Trespasser" jest bardzo realistyczna - czasami trzeba uważać, by nie wpaść pod stopę kolosalnego dinozaura...

Szczerze mówiąc, znudziły mnie już gry, które zamiast wnieść coś nowego do gatunku, aż do bólu zęba kalkują sprawdzone wielokrotnie pomysły. Jestem nawet przekonany, że lwia część czytelników odczuwa podobny niesmak. Ilekroć wkładam do pyszczka cd-romu kolejny krążek z grą, w mojej głowie rodzi się pytanie: czy jest to wreszcie produkt, w którym oryginalność idzie w parze z grafiką i grywalnością, a 90% będzie „jedynie słuszną" oceną? Decydując się na zrecenzowanie „Trespassera", nie spodziewałem się tego rodzaju gry. Gry, która przełamałaby ten nieszczęśliwy impas. Na szczęście pozory mogą mylić - jak głosi staropolskie przysłowie.

65 Milionów Lat Temu...

Fabuła „Trespassera" oparta jest na kasowych filmach Stevena Spielberga, „Jurassic Park" oraz „The Lost World". W porównaniu z innymi banalnymi produkcjami, skonstruowana jest ona całkiem ciekawie, a już samo intro poprzedzające rozgrywkę, zasługuje na najwyższe noty. W tak mistrzowski - „filmowy" - sposób zostało wykonane.

Dla wszystkich, którzy nie widzieli w kinie „Parku Jurajskiego", ani nie czytali powieści Michaela Crichtona - krótkie przypomnienie. Z krwi zatopionego w bursztynie komara, udało się dzięki zaawansowanym technikom genetycznym wyklonować prehistoryczne gady sprzed 65 milionów lat. John Hammond, ekscentryczny miliarder, postanowił stworzyć na jednej z wysp Pacyfiku gigantyczny rodzinny park rozrywki, gdzie główną atrakcją będą żyjące w swym naturalnym środowisku dinozaury. Niestety, jak się później okazało, z niektórymi prawami natury nie wolno igrać. Wszelkie elektroniczne zabezpieczenia okazały się być niewystarczające i ludzie utracili kontrolę nad swymi podopiecznymi. Ostatnie sceny filmu pokazują ewakuację z „Parku", nikt jednak nie wiedział, że całkiem niedaleko jest jeszcze druga wysepka, tak zwany Site B, tajny kompleks badawczy, gdzie naukowcy przeprowadzali swe eksperymenty. Tam także zapanowały dinozaury...

W tym momencie pojawia się bohaterka gry, Anna. Właśnie wracała z wakacji, kiedy podczas szalejącej burzy jej samolot trafiony błyskawicą odmówił posłuszeństwa i rozbił się na samotnej wyspie. Traf chciał, że ową wysepką była właśnie Site B. Twoim zadaniem jest teraz szczęśliwe doprowadzenie Anny do radia, dzięki któremu mógłbyś skontaktować się z resztą świata, bezpiecznie odlecieć do domu i zająć się żmudnym pisaniem recenzji do magazynu o grach komputerowych.

Atmosfera Buduje Grozę

„Trespasser" nie jest zwykłą, rutyniarską strzelaniną FPP, w której wszelkie programistyczne niedoróbki zakrywają rozmyte tekstury z podrasowanego engine „Quake 2" czy „Unreal". Tutaj rozgrywka idealnie łączy w sobie przygodówkę i FPP-shootera. W zasadzie, idąc jeszcze dalej, „Trespasser" można określić jako swoisty symulator życia, gdzie na okrągło zmuszeni jesteśmy rozwiązywać zagadki, aby dobrze wypełnić obowiązek prawdziwego gracza i po prostu przeżyć. Tu zagadki występują rzadziej i bardziej przypominają wysublimowane łamigłówki. Przykładem może być przejście na pagórek przez bardzo niestabilną kładkę. Dochodząc do jej połowy, deska powoli zaczyna opadać, tak więc błyskawiczny skok na pagórek nie wchodzi w rachubę. Co zatem zrobić? Pierwszy ze znanych mi sposobów to rzucenie kilku kamieni leżących nieopodal na początek kładki, w celu zrównoważenia ciężaru. Inny sposób to wejście pod kładkę, przechylenie jej w stronę ziemi, przejście do trzy-czwartej długości dechy i skoczenie w bok na ledwie widoczną krawędź pagórku. Autorzy dużą wagę przyłożyli do niezwykle realistycznej akcji i starannego odwzorowania modelu fizycznego. Anna, jak każdy człowiek, posiada granicę własnych możliwości - nie jest w stanie udźwignąć dużej metalowej rury, zaś samo trzymanie w stałej pozycji kija do baseballa czy pistoletu, sprawia jej nie lada problem. Kiedy podczas podróży niechcący zahaczymy bronią o drzewo, przedmiot upada na ziemię. W „Trespasser" nie występuje też coś takiego jak „cyferkowy" licznik zdrowia. Upadek z dużej wysokości kończy się natychmiastową śmiercią, atak dinozaura - zejściem, znalezienie się pod jego stopą - game over ;). Takie smaczki tylko podkreślają atrakcyjność gry, za co należy się bardzo duży plus. Oddzielne pochwały należą się też samemu otoczeniu. Dziewięćdziesiąt procent akcji rozgrywa się na zewnątrz, gdzie oprócz podziwiania nowych egzemplarzy fauny i flory, możemy także spoglądać na ciężarne stąpania kolosalnych dinozaurów, lub wędrować po urozmaiconym geograficznie terenie. W „Trespasser" prawa natury odczujesz znacznie boleśniej niż w innej grze. Tu cały czas akcja trzyma Cię w napięciu i nie pozostawia chwili odpoczynku. Nigdy nie wiadomo, czy przechodząc koło pobliskiego krzewu, nie zaatakuje Cię agresywne zwierzę, które jak najszybciej trzeba wyeliminować celnym strzałem między oczy. Ogrom świata w „Trespasser" potrafi zachwycić największego sceptyka. W pewnym momen-







cie, kiedy musiałem wrócić się na początek planszy po broń, aby zabić dinozaura, szedłem ponad 20 minut. Omyłkowo zboczyłem ze szlaku, co przedłużyło czas o dodatkowe 5 minut. Ten przykład powinien Wam uświadomić, z jak wielką przestrzenią mamy do czynienia.

Spacer Po Wyspie

Całość doprawia tytułowy zabójczy klimat. Bądź pewien, że kiedy zasiądziesz do monitora, na godzince się nie skończy. Będziesz grał trzy godziny, a nawet więcej – aż do czasu, kiedy jakaś siła wyższa nie przeszkodzi w dalszym bezstresowym graniu. W „Trespasser", by wczuć się w klimat, trzeba spokojnie usiąść pewnego mrocznego dnia, zgasić światło (ewentualnie zapalić lampkę), ustawić głośność na maxa i odłączyć się od świata zewnętrznego. Pomagają w tym profesjonalnie nagrane komentarze Ann (Minnie Driver), czy też notki biograficzne Johna Hammonda (Lord Richard Attenborough). Teksty w stylu: „Oh gosh... He realy made it!" podtrzymują na duchu.

Niestety autorzy skupiając się na tak rozbudowanej rozgrywce, zapomnieli o oprawie graficznej, która prezentuje się raczej przeciętnie. Mimo iż na wszystkie obiekty nałożono bogatą ilość tekstur (można rozpoznać rodzaje poszczególnych broni) i mimo, że wszystko pracuje w wysokiej rozdzielczości, nie ustrzeżono się kilku kompromitujących błędów. Po pierwsze: łamiące się tekstury. Po drugie: pikseloza. Mimo obsługi akceleracji sprzętowej (uwaga użytkownicy Rivy128 – „Trespasser" ma problemy z obsługą tej karty), „jak byk" widać ogromnych rozmiarów kwadraty – szczególnie gdy oglądamy z daleka krajobraz, czy też blisko podejdziemy do drzwi, ścian i innych przedmiotów. Za cenę przeciętnej grafiki jesteśmy zmuszeni – o zgrozo – słono zapłacić. W rzeczywistości „Trespasser" obok „Unreal" to najbardziej sprzętożerna gra ostatnich miesięcy.

Aby zagrać „bezkompleksowo", trzeba posiadać przynajmniej PII, 64 MB RAM oraz akcelerator graficzny. Co prawda, gra uruchomi się w trybie software, jednak znikoma ilość klatek potrafi odstraszyć nawet największego twardziela.

Strzał W 87-kę

„Trespasser" nie jest rewolucyjna, ale za to bardzo oryginalna, a przy tym niesamowicie grywalna i wciągająca. W tym miejscu chciałbym zaznaczyć, że produkt Dreamworks niekoniecznie musi spodobać się wszystkim jego odbiorcom. Gra jest dedykowana dla ludzi o bardziej wysublimowanym guście, kochających długie przygody. Maniacy, którym zabijanie sprawia największą frajdę, niech na chwileczkę wstrzymają się – już niedługo czeka ich prawdziwa powódź. Na Waszym miejscu, odłożyłbym GK i poważnie zastanowiłbym się nad zakupem „Trespassera". Myślę, że Dreamworks mogliby się pokusić o zrobienie sequela. „Jedynka" jest bardzo ciekawa i jeżeli uda się zachować ten sam wciągający klimat, to najprawdopodobniej nic nie stanie na przeszkodzie, aby „Trespasser 2" dostał od nas najwyższe oceny. ***Groovy***

Warta zarwania kilku nocek plus kłótni z rodzicielstwem.

Grafika 81% Grywalność 90%
Oryginalność 92% Dźwięk 84%

Jeżeli kochasz długie przygody z komputerem, biegnij czym prędzej do sklepu – fanatycy nie próżnują!

WERDYKT 87%













Gdy kiedyś miałem jeszcze „małe" Atari, pogrywałem sobie w fajną gierkę – „Archon". Nie spodziewałem się, że zostanie ona zrobiona na platformy 32-bitowe.

Unholy War

INFO

Wydawca:	**Eidos**
Producent:	**Crystal Dynamics**
Data wydania:	**Już jest (UK)**
Cena:	**Nieznana**
Dystrybucja:	**Brak**
Platforma:	**PSX**
Wymagania Techniczne:	**Standardowe**

Gdy po raz pierwszy zobaczyłem grę w akcji nie przyszło mi do głowy, że jest to właśnie taki klon „Archona". O co więc w grze chodzi (w końcu nie wszyscy mieli w domu komputerki 8-bitowe)? Stajemy po jednej ze stron konfliktu (Arcanes lub Teknos), dostajemy do dyspozycji różne oddziały i ruszamy w bój. Gra ma dwa tryby – Mayhem i Strategy. Ten pierwszy to typowa jatka, w której liczy się tylko zręczność i szybkie wciskanie klawiszy. Kwintesencją gry jest jednak tryb Strategy. Najpierw przystępujemy do rozgrywki taktycznej (pole walki podzielone na heksy), a gdy dochodzi do starć krajobraz zmienia się na pełne 3D – wtedy naszym zadaniem jest wyeliminowanie przeciwnika z gry za pomocą sprytu i zręczności. To tyle. Pomyślicie, że mało? Niezupełnie, gdyż gra jest na tyle zajmująca, że spędzisz nad nią sporo czasu (tym bardziej że każda ze stron ma oddzielny zestaw misji, a dodatkowo dostępne są aż trzy poziomy trudności).

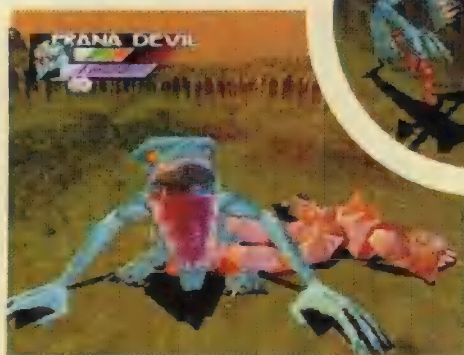
To, co przypadło mi do gustu to ciekawy sposób planowania potyczki – część taktyczna ma takie samo znaczenie jak umiejętność walki, szczególnie, że jednostki bardzo różnią się od siebie. Są one scharakteryzowane kilkoma cechami, jednak jest jeden bardzo ważny wskaźnik – przeciw komu są silni, a z kim są bez szans. I tak wielkiego „nosorożca" najlepiej pozbyć się jakąś postacią z możliwością latania i dużym zasięgiem broni, zaś potwora przypominającego obcego (Prana Devil) łatwo pozbędziesz się Razorbackiem (wojownik z piłami). Ponadto mamy możliwość posiadania baz, budowania nowych jednostek, reperowania uszkodzonych itd.

Ogólnie rzecz biorąc, jeśli ktoś lubi proste, niezbyt skomplikowane strategie z dozą zręcznościówki, na pewno spodobają mu się rozwiązania zastosowane w „The Unholy War".

Szkoda, że w parze z niezłą zabawą nie idzie oprawa audiowizualna. Grafika jest raczej niezbyt piękna, obiekty przedstawiające postacie są niby ładne, ale posiadają tylko kilka klatek animacji. Jedynie miejsca pojedynków wyglądają nie najgorzej (choć i tu dałoby się wiele poprawić). Dźwięki są raczej przeciętne – odgłosy walki, jęki pokonanych, okrzyki zwycięstwa i odgłosy laserów to najczęstsze tony wydobywające się z głośników.

Co by można rzec na zakończenie? Gra spodoba się graczom, którzy grali w 8-bitową „wersję" gry, oraz tym, którzy lubią proste gry strategiczne. Mimo tego, że misje nie są zbyt złożone i zagmatwane, to jednak gra wciąga – nie mogłem od niej odejść przez kilka godzin! Jeszcze przyjemniej jest grać na dwóch graczy, gdzie poziom trudności jest znacznie wyższy, a i przyjemność z gry dużo większa. Podsumowując, może nie jest to przebój, ale warto się z grą bliżej zapoznać (tym bardziej że na krążku znajduje się pierwszy etap wspaniałej gry „Legacy of Kain: Soul Reaver").

Baron Jack





Grafika 67% Grywalność 70%
Oryginalność 80% Dźwięk 65%

Ciekawe połączenie strzelania i myślenia. I to demko...

WERDYKT 66%

Formula 1 '98





INFO

Wydawca:	Psygnosis
Producent:	Psygnosis
Data wydania:	Już jest
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	Sony Poland
Platforma:	PSX, PC
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Miałem nadzieję, że kolejna edycja wyścigów formuły pierwszej uraczy nas jeszcze lepszą grafiką, dźwiękiem i grywalnością. Niestety - tym razem srogo się na firmie Psygnosis zawiodłem.

Edycja '97 miała w stosunku do pierwowzoru znacznie poprawioną oprawę graficzną i dźwiękową, ulepszony model zachowania się bolidu i zlikwidowane wszystkie błędy, za które poprzednia „Formula 1" była krytykowana. Nic więc dziwnego, że po edycji '98 gracze bardzo wiele sobie obiecywali. Do tego przedstawiano fascynujące zapowiedzi - o cudnej i niespotykanej dotąd, foto-realistycznej grafice, pięknym dźwięku i niezwykłych algorytmach sterujących inteligencją przeciwników. Teraz, gdy gra ujrzała światło dzienne, na jaw wyszło, że wszystkie te zapowiedzi można włożyć między bajki. Zaraz Wam wyjaśnię dlaczego. Zespół świetnych programistów, którzy tworzyli poprzednie edycje zrezygnował z robienia wersji '98. Dlaczego - nie wiadomo. Wiadomo natomiast to, że nowi kolesie, którzy podjęli się zrobić nową wersję (firma Visual Sciences), łagodnie mówiąc - nie sprawdzili się. Po pierwsze grafika. Obraz wygląda jako-tako tylko w bliskim zasięgu, gdyż na dalszym planie (jakieś sto metrów) nie widać nic! Bolidy wyglądają tam tragicznie - żadnych tekstur, żadnego cieniowania - przywodzi to skojarzenia rodem z gier, które powstawały na komputery ośmiobitowe. Nawet z bliska bolidy prezentują się nieporównywalnie gorzej niż w poprzednich edycjach. Sam engine ma strasznie dużo błędów. Czasami jakiś obiekt, znajdujący się w otoczeniu toru pojawia się na chwilę tylko po to, aby po chwili - nie wiedzieć czemu - zniknąć. Następna sprawa to łączenie wielokątów - już gorzej chyba nie można było tego zrobić, najbardziej to widać w tunelu na torze w Monaco. Miejscami przeszkadza to tak bardzo, że od razu odechciewa się grać. Do tego animacja czasami strasznie kuleje. Gdy na ekranie jest jeden bolid, jeszcze jakoś to idzie (20 - 25 fps), jednak jeśli widocznych jest więcej samochodów, zaczyna się straszne „klatkowanie" (w porywach spada nawet do ok. 7- 10 fps). Panowie - to jest konsola, a nie pecet, tu nic nie ma prawa skakać! Dźwięk, jako taki prawie się nie zmienił, pogorszyła się tylko nieznacznie jego jakość (ciekawe czemu?).





Zmieniono (na słabsze) sterowanie bolidem - czasami zachowuje się jakoś dziwnie i nie daje się opanować, pędząc i odbijając się od jednej barierki do drugiej. W poprzedniej edycji sterowało się perfekcyjnie, tu jazda jest miejscami „bez trzymanki". Inteligencję przeciwników również trzeba ocenić negatywnie - to ćwierćgłówki do potęgi setnej - nie wiedzą jak się zachować, wpadają na siebie i szamoczą niepotrzebnie przy starcie. Jedne z nielicznych zalet gry, to zawarcie całego sezonu 98 (uaktualniony skład teamów, kierowcy, tory) i możliwość gry multi-player, na dwóch konsolach połączonych kabelkiem. To właściwie wszystko, za co warto jest pochwalić programistów. Gra zrobiona jest w pośpiechu i bez położenia większego nacisku na jakość. Oj, nie popisała się tym razem Psygnosis. Mam jednak nadzieję, że ta edycja będzie dla nich ostrą nauczką i „Formula 1 '99" nie będzie już tak fatalnie zrobiona. ***Krzychoo***



Grafika 68% Grywalność 65%
Oryginalność 40% Dźwięk 79%

Niestety, „F1 '98" jest najgorszą grą z serii. Mogą ją kupić raczej tylko miłośnicy tematu. Lepiej nie...

WERDYKT 63%

"Jestem Caleb, zabójca, który skrada się w mroku.
Zostałem zniszczony i po stu latach powracam
Zabiłem kamiennego kargulca i pożarłem jego serce
To ja zakpiłem z Tchernoborga i jego demonów
Powracam jeszcze raz by dopełnić zemsty
*Jestem wrogiem moich wrogów......."**

*koncept zaczerpnięty z prozy Rogera Zelaznego

Blood 2 The

W latach trzydziestych dziewiętnastego stulecia, gdzieś w Ameryce Północnej na świat przyszedł Caleb. Żył w zbrodni, był złodziejem, bandytą i dusza jego była zła. Pewnie skończyłby gdzieś na stryczku, lecz spotkał kobietę swojego życia. Szaleńczo zakochany, dla niej to, stał się człowiekiem Cabalu. Był zły, bardzo zły, więc szybko stał się jednym z wybranych.... Ulubionym, Tchernoborga, inkarnacji boga zła i chaosu. Wzrastał w siłę, rychło więc stał się zagrożeniem dla ciemnego bóstwa. Tchernoborg postanowił więc go zniszczyć, jego i tych, których kochał. Zdradzony i oszukany. Pełen nienawiści i bólu Caleb rozpoczął zemstę. 23 maja 1997 roku uzbrojony w obrzyna, flary i lalkę voodoo ruszył szlakiem krwi i zniszczenia. Dzieje te to „Krew". Teraz, w roku 2028 Caleb powraca, by dopełnić zemsty i tym razem nie jest sam...

Monnotlih Productions i „Blood" to nazwy nieodmiennie kojarzące się z najkrwawszą i bodaj jedyną grą FPP osadzoną w realiach horroru. Wydany w zamierzchłych czasach bitmapowej grafiki i pradawnych czterysta osiemdziesiątek szóstek, „Blood" rozpoczyna swój powrót. Doprawiony jest najnowszymi zdobyczami techniki programistycznej, mocą akceleratorów oraz nową porcją grozy i wisielczego humoru. Napędzany przez żądzę zemsty i LithTech, najnowszy engine rodem z Monolith Productions, Caleb staje w szranki z falą pojawiających się niczym kultyści z maszynowcami strzelanin FPP. Konkurencja jest silna, lecz Caleb to też nie byle kto.



Is That Gasoline That I Smell?

Taaak, „Blood" powraca, a co najważniejsze niesie ze sobą sporo ciekawych innowacji. Na początek mamy aż czworo bohaterów do wyboru. Ophelia, ukochana Caleba, Izmael – mag, mistrz magii kabalistycznej i Gabryijela, wojowniczka. Oto postacie towarzyszące głównemu aktorowi gry, czyli Calebowi. Tak, moi drodzy możemy grać jako każde z nich. Co więcej, każda z postaci ma swoje specyficzne współczynniki określające jej zdolności. Głównymi konsekwencjami tego są różnice w szybkości, odporności na uszkodzenia,



sile ciosów zadawanych bronią białą oraz w zasięgu rzutu. Jednak najważniejszymi są różnice w posługiwaniu się bronią magiczną. Postacie z wysokim współczynnikiem „Focus" dużo skuteczniej używają lalki voodoo czy czachy na kiju (life leech'a), podobnie dużo szybciej odbudowuje się potencjał ich broni. Tworząc sobie postać do trybu multi-player możemy dowolnie dobrać jej współczynniki i rodzaj noszonej broni.



Kolejną nowością jest sposób zarządzania posiadaną bronią. Klasycznie mamy dziesięć kieszeni, w które wepchnąć możemy największą nawet spluwę. Lecz zabawek jest ponad dwadzieścia. Po prostu gdy znajdziemy coś ciekawego możemy wyrzucić najgorszą, w naszym mniemaniu broń i chwycić tę lepszą. Fajne, nie? A skoro już o broni... można ją określić jako co najmniej chłodną. Każdy jej rodzaj jest bajecznie narysowany i animowany. Tekstury, którymi obłożono metalowe, bronie odbijają światło i zmieniają swój kolor odpowiednio do natężenia i rodzaju oświetlenia w danym pomieszczeniu. W kulistej powierzchni wysysacza mózgów odbija się twarz niosącego ją bohatera. Każda z broni ma alternatywny tryb strzelania. Na przykład stary druh obrzyn wygarnia po razie lub naraz z obu luf. M16 może prowadzić zwykły ogień lub poczęstować wroga granatem. Uzbrojenie, z którego możemy strzelać jednorącz, możemy zdublować. Przypomina to nieco „guns akimbo" z pierwszej części. Niestety, jeżeli strzelamy z dwóch ingramów lub dwóch obrzynów niedostępny staje się strzał alternatywny. Wielka szkoda, bo pomyślcie czy nie fajnie byłoby zapakować w bebech takiego wielgachnego



INFO

Wydawca:	**GT Interactive**
Producent:	**Monolith**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**159.00**
Dystrybucja:	**LEM**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 166 SVGA, 32MB RAM, 4xCD-ROM, Win95**

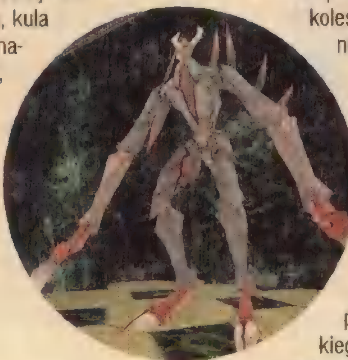
Chosen

„drudge priest'a" czterech porcji śrutu? Broń jest bardzo mocnym punktem gry. Podam tylko dwa przykłady. Taki vulcan cannon, czyli znany szerzej jako minigun, rozkręca się chwilkę, pomału nabierając szybkości i zaczyna strzelać dopiero wtedy gdy szybkość wirowania luf osiągnie odpowiedni poziom. Singularity cannon – rodzaj lasera, ale jakby zaprojektowanego do trybu multi. Wysyłany przez niego promień odbija się od różnych powierzchni sprawiając, że strzelanie zza rogu jest łatwiejsze niż kiedykolwiek dotąd. Przykłady te można mnożyć, lecz trzeba powiedzieć, że broń w „Blood'zie" to strzał w dziesiątkę.

„I Will Give U An Anal Justice"

Przeciwnicy. Banda zwyrodnialców, demonów, pasożytów, wielgachnych modliszek i bytów astralnych. Zaprojektowani są ciekawie i co najważniejsze – oryginalnie. Jeszcze nie widziałem tak fajnego potwora, jakim jest wielki, lewitujący nad ziemią i obwieszony worami, z których lęgną się małe pasożyty „drudge priest". Albo Sirkchai. Rodzaj modliszki czy innego owada, kula najeżona kolcami, szponami i kłami. Inteligentny, błyskawicznie poruszający się i śmiertelnie niebezpieczny. Do rozwałki mamy też astralne demony z sierpami na tyczkach, mamroczące coś w dialekcie kultystów i plujące kulami zabójczej, niebieskiej energii.







Trafieni przeciwnicy umierają, jak nigdy dotąd. Mogą rozpaść się w kawałki, po prostu paść lub zwijać się w przedśmiertnych konwulsjach. Czasem po dobrej serii padają i próbują ostatkiem sił, zbierając swoje flaki, wstać. Watro czasem poobserwować, wrażenia są przednie. Do testów polecam tych chemicznie wspomaganych strażników. Mówiąc o obserwacjach, muszę wspomnieć, że zaobserwowałem walczące ze sobą potwory. Niektórzy z przeciwników wyraźnie się nie lubią i jak tylko na siebie wpadną zaraz dochodzi do walki. He, he wystarczy wtedy poczekać i wpaść na „dożynki".

Jednak nasi wrogowie to nie same wspaniałości, są niestety też wady i to całkiem poważne. Po pierwsze: przeciwnicy strzelający z różnorakiej broni palnej mają nieco zbyt szybki czas reakcji. Jest on na tyle źle dobrany, że niemal niemożliwe staje się unikanie pocisków. Na przykład wychodzimy zza rogu, a koleś z M16 już od nas wali. Po prostu celujemy w niego i strugamy się nawzajem. Brakuje tej chwili zastanowienia, którą powinien przejawiać zaskoczony przeciwnik. Jest to bodaj najbardziej irytująca wada gry. Inną jest niewielka inteligencja wrogów. Jeżeli w większości sytuacji zachowują się poprawnie, to czasem można spokojnie strzelać w jakiś odsłonięty kawałek delikwenta. Zero reakcji, zupełnie tak jak w „Shogo MAD". Podobnie głupotą dotknięci są przypadkowi przechodnie. Czasem można zmasakrować jakiegoś niewinnego człowieka i zaobserwować totalną znieczulicę innych. Nie biegają w panice i nie proszą o litość. Dziwne. Rozczarowujący są także trzej bossowie stający na drodze Caleba. Walka z nimi to raczej łatwizna. Biegać w bok i pompować ołów – nic trudnego. Finałowy boss jest również głupawy i powyższa taktyka sprawdza się doskonale.

„Blood 2" wyposażony jest w modny ostatnio strefowy system uszkodzeń. Dotyczy on głównie przeciwników. Nie ma bowiem widocznego rozróżnienia czy dostajemy w głowę, czy w nerę. Natomiast jeżeli wycelujemy wrogowi w łeb, to pada on znacznie szybciej niż gdybyśmy strzelali gdzie popadnie. System ten nie osiąga takiego poziomu jak w „Sinie", jednak jest i sprawdza się całkiem dobrze.

Nie chcę przez to powiedzieć, że gra jest łatwa. Faktycznie jest bardzo trudna i na wysokim poziomie opcje quicksave i quickload są nagminnie w użyciu.

Twórcy gry zaprojektowali masę pułapek i zasadzek, tak że droga Caleb'a ku ostatecznej zemście to nie wycieczka bobaska po parku...



Ta Da!

Warto skupić się przez chwilkę na projektach poziomów i smaczkach zawartych w grze. Tak, mogę rzec z całą mocą, że mapy zaprojektowane są świetnie. Wspierają dominujący w grze klimat horroru i wisielczego humoru. Same poziomy przywodzą mi na myśl wyobrażenia twórców „World of Darkness" i śmiało można użyć ukutego przez nich terminu gothic-punk. Właśnie w tym stylu zaprojektowano mapy, na których przyjdzie nam się zmagać z Cabalem. Dziewiętnastowieczne neogotyckie lampki oświetlają industrialny krajobraz, pordzewiałe rury wiją się kilometrami, a nad malutkim światem poplątanych ulic, mętów i ogólnej degrengolady górują niebosiężne korporacyjne wieżowce. Ogólnie projekty są o niebo lepsze niż te, które pokazano nam w „Shogo MAD".



Najlepszą mapą, jaką widziałem, jest moim zdaniem katedra. Wielki neogotycki budynek. Przez okna z witrażami wpada upiorne niebieskawe światło, rzucając refleksy na zasłaną trupami podłogę. Gdzieś wysoko na zwalonych wieżach, w zielonej poświacie pojawiają się siejące śmierć demony. Ciemne i posępne tekstury pokrywają ściany, a mutanci z toporami czają się za rogiem. Do ucha Caleba dochodzą quazi łacińskie teksty egzorcyzmów i złowrogi klekot chitynowych odnóży Sirkchai. Wspaniałe.

Na wszystkich poziomach wszechogarniający jest nastrój posępnej grozy, umiejętnie budowany przez dobrze dobrane tekstury i upiorne w kolorze światła. Wszystko wydaje się jakieś brudne, opuszczone, na-



wiedzone. Wygląda to tak jakby w roku 2028 ludzie zatracili wszelką radość życia. Napotykamy wanny pełne krwi, ofiary diabelskich doświadczeń, wisielców pomału kręcących się na wentylatorach. Wszystko to komentowane jest wisielczym humorem Caleba . Słowem – klimat zbudowany jest bardzo dobrze.

Are U Gonna Stand There And Bleed?

Sporo nowego zawarto także w trybie multi-player. Jak już wspomniałem, mamy do wyboru cztery postacie oraz możemy tworzyć zupełnie nowe byty dobierając im według własnego uznania współczynniki. Przed startem dobieramy także broń. To chyba największa nowość. Cały garnitur dziesięciu broni mamy pod ręką od samego startu. Jedyne co zbieramy to amunicja, power-up'y i bomby (one zawsze były tym co w multi krwi najfajniejsze). Powoduje to zanik biegania za bronią i większą koncentrację graczy na czystej walce. Pomysł moim zdaniem dobry, acz na pewno kontrowersyjny. Przetestowałem grę z kumplami i zgodnie stwierdziliśmy, jazda była niezła. Tak ostra jak w „Blood 1", a to w naszych ustach jest duży komplement.

Grając w finalną wersję gry, zauważyłem że jeżeli po lanie czy kablu gra się świetnie, to połączenie przez TCP\IP jest kpiną. Lagi są nie do zaakceptowania. Monolith przygotował już łatkę mającą naprawić ten błąd, jednak w chwili oddania niniejszej recenzji do druku jeszcze nie miałem okazji go przetestować. W swoim i w imieniu wszystkich fanatyków pierwszej części życzę facetom odpowiedzialnym za łatkę powodzenia.

Who Wants Some Ha? Who Is Next?

Jak już wspomniałem „Blood 2" pracuje na najnowszej wersji znanego z „Shogo MAD" engine'u zwanego LithTech. Od czasu wydania „MAD" w silniku tym dokonano poważnych zmian kosmetycznych. Przepadły gdzieś kanty straszące z korporacyjnych żołnierzy, postacie są krąglejsze, lepiej animowane i przede wszystkim oryginalniejsze. Kapitalnie położone zostały gry światła i cieni rysujące upiorne wzory na klimatycznych teksturach. Animacja postaci nie jest niestety szkieletowa, więc ruszają się one nieco gorzej niż ich koledzy z „Half-Life", jednak dużo lepiej niż w „MAD", „Sinie". Poligony są małe, a ruchy płynne ogólnie do zaakceptowania. To, w czym LithTech króluje, to eksplozje. Po potężnym wybuchu rozchodzi się fala uderzeniowa, a wokół latają różne śmiecie. Po chwili miejsce zasnuwa tylko dym unoszący się nad kawałkami rozerwanych wrogów. Duży plus za dźwięk. Jest on bowiem w pełni trójwymiarowy, doskonale modyfikowany odległością i kierunkiem, z którego dochodzi. Słychać świszczące nam koło uszu kule i można nawet powiedzieć, że przeleciał pocisk z M16 czy z Beretty. Doskonale dobrane są dźwięki broni, wręcz czuć to zmykanie komór w dwóch przeładowywanych obrzynach. A gdzieś tam wysoko, gdy akcja przeniesie nas na dachy miasta, słychać odległe echa metropolii i wycie wiatru. No i wreszcie ten głos, głos głównej gwiazdy dzisiejszego show. Całeb wypowiada się głosem tego samego aktora, który podkładał głos w pierwszym „Bloodzie", a to nie jest głos, który powinien czytać dzieciom bajki na dobranoc.



Podobnie fajowa jest muzyka. Ścieżka dźwiękowa zmienia się zależnie od natężenia akcji i raczy nas ostrymi gitarowymi riffami poprzez niemal folkowe melodie, aż do gregoriańskich chórów. Każdy z motywów muzycznych ma zmieniające się napięcie i tępo, co wspaniale wspomaga budowanie klimatu gry. Jedynym minusem jest może zbyt mała ilość odgrywanych utworów.

Look! The Bad Man Is Here!

„Blood 2" posiada rzadką dziś właściwość wciągania w grę. Zaczyna się anemicznie i słabo. Ludzie, którzy nie pograli w niego dłużej, mogą mu przypiąć łatkę gry słabej. Nic bardziej błędnego. Im dalej brniemy w grę, tym staje się ona lepsza. Nie zauważyłem objawów znudzenia i niechęci gdy „szedłem do pracy" pograć. Nastrój, grafika, smaczki, zaczerpnięcia z filmów grozy i przede wszystkim dzika, brutalna walka to wszystko sprawia, że „Blood 2" może śmiało konkurować z najlepszymi grami obecnej epoki. Szczerze mówiąc po rachitycznym jajogłowym Freemanie, Caleb, facet z obrzynem, był dla mnie miłą odmianą. ***Stalker***

Grafika 87% Grywalność 90%
Oryginalność 85% Dźwięk 92%

VooDoo, obrzynek, flary i w drogę. Gorąco polecam!

WERDYKT 90%

Cool Boarders 3

Zimno, wieje, tylko patrzeć jak białe płatki śniegu okryją śmiecie w lasach, syf na ulicach, domy pełne klamotów, śmieciuchów, zbuków itp. Tak jak na wielkich bokserskich imprezach tutaj też można zawyć „Coollll Boarderssss"!





INFO

Wydawca:	**SCEE**
Producent:	**989 Studios**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**Tel.**
Dystrybucja:	**Sony Poland**
Platforma:	**PSX**
Wymagania Techniczne:	**Standardowe**

Dla mnie trójeczka to dzieło epokowe. Wiecie, że recenzuję też gierki na Nintendo64, a więc zrobię Wam niespodziankę i postaram się porównać najlepsze snowboardy na konsole (i nie tylko). Pod względem graficznym „1080" na N64 prezentuje się znacznie lepiej, animacja ruchów, jakość wykonania śniegu, realizm, liczba kombinacji jest lepsza od soniakowatego „Cool Boarders 3". Jednak to wszystko jest już porównywalne, a czasami nawet lepsze. W „Cool Boarders 3" dużo emocji powoduje takich 3 dodatkowych maniaków sterowanych przez konsole. Depczą ci po piętach i jak trzeba to nieźle przyłożą, oczywiście nie jesteś bezbronny, zawsze możesz przy szusowaniu komuś oddać z piąchy. Przyznam się jednak, że jak zająłem się obijaniem facjaty przeciwnikom, zapomniałem o trasie i tak mnie zawsze wyrolowali, że ja tłukłem się z czwartym o trzecie miejsce, a pierwsze i drugie już było obsadzone. Wynika z tego jednoznacznie, że najlepiej omijać szerokim łukiem obijających się frajerów i pruć ile natura dała na dół - do pełnego zwycięstwa. Klawo, że jeśli wjeżdżasz w las tylko czołowe ze świerkiem powoduje pełne zatrzymanie, jak zdołasz lekko skręcić jedynie wytracisz prędkość. Przy takim rozwiązaniu mniej się człek denerwuje, gdy w coś rąbnie albo źle wymierzy, zawsze bowiem może jeszcze podgonić rywali. Nieźle przemyślano drewniane zjeżdżalnie na stoku, zawsze to jakieś urozmaicenie zjazdu po takiej długaśnej desce. Same szusowanie jest bardzo przyjemne; ach te ruchy! Joypad pracuje znakomicie, przyjemność śnieżnych wrażów mogę porównać do emocji prawdziwego zjazdu, wprawdzie nigdy nie zjeżdżałem na snowboardzie, tylko kilka razy na zwykłych dechach made by na wprost, ale to chyba nie przeszkadza. W gierce możesz potrenować, poszaleć na wybranej trasie albo też zmierzyć swoje siły w turnieju. Trzy poziomy trudności, sześć gór do zdobycia, na każdej z nich trasy do half pipe'a (pardon za wyrażenie, ale chodzi tylko o rynnę do wygibasów), zjazdu (czyli cała naprzód), slalomu (wiadomo o co się rozchodzi), górki do wielkich skoków (yeeeeee), slope style (wygibasy plus zjazdy po dechach itp.). Tradycyjnie możesz wybrać postać, którą kierujesz, a także deskę, normalka co? Muzyka jest bulgotliwa, czyli coś między rockiem a metalem. Rekordziki możesz poprawiać, ale tylko na poziomie trudności Pro. Całość piękna i superkozacka. Grywalność na szczycie szczytów. Możliwość gry na podzielonym ekranie z jeszcze żywym przeciwnikiem, to musi dawać kopniaka w zadek. Gra dla wszystkich od 7 do 142 lat.

Gruby

Grafika 89% Grywalność 82%
Oryginalność 60% Dźwięk 75%

Polecam bardzo gorąco na długie, mroźne, senne, parszywie nudne, molo-telewizyjne zimowe wieczory.

WERDYKT 85%









Ave, amici! Witajcie w krainie, w której złote denary i śnieżnobiała toga gwarantują spokój, zamożność i okresowo przewietrzenie organizmu dzięki niewielkiemu otworowi miedzy żebrami. Tak tak, kochani... Rzym na Was czeka!

Caesar III

INFO	
Wydawca:	Sierra
Producent:	Impressios
Data wydania:	Już jest
Cena:	155.00
Dystrybucja:	Optimus
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Oto, szacowny Czytelniku, przed Tobą stanęła po raz trzeci możliwość zostania bogaczem i władcą w jednej osobie. Jeśli zaś dodamy, że tym razem nie będziesz szefem międzynarodowej korporacji, nie zostaniesz nawet kierownikiem działu kolportażu... nic z tych rzeczy. Przed Tobą kariera burmistrza (wybaczcie, historycy) starożytnego miasta. To nie pomyłka, Sierra znów zamierza dać nam rzemienne sandałki. I chyba będzie warto w nie wskoczyć. Od wydania ostatniego „Ceasara" minęło sporo czasu. Technika posunęła się sporo do przodu i zamiast nowych procesorów, zaczęło brakować świeżych pomysłów. „Caesar III" nie jest zatem odkryciem na miarę trzynastej planety, ale za to stworzono go po to, by wszelkie dodatkowe opcje, jakie przyszły do głowy twórcom poprzednich części, zamienić w gotowy program. Dlatego właśnie „Caesar III" może porazić swoją wielkością. Ale są to tylko pozory. Dane nam jest spróbować kariery urzędnika Imperium Romanum, jaka nie śniła się nawet współczesnym. Oto cesarz daje nam na próbę (coś w rodzaju ajencji) pewną prowincję wraz z jej największym miastem. Staje się ono od tej pory nasza siedzibą, oczkiem w głowie i podporą budżetu. Naszym zadaniem będzie ciągłe rozwijanie jego infrastruktury i obrona przed najazdami obcych ludów.



Niech Się Mury Pną Do Góry

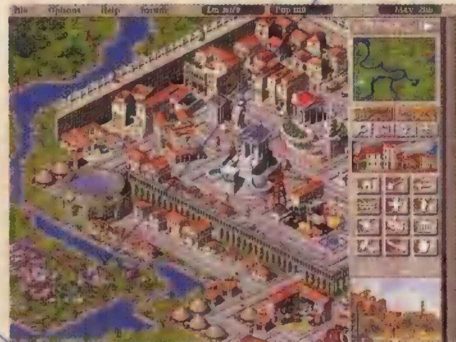
Gra podzielona jest, ze względu na sposób prezentacji i zarządzanie, na trzy części. Pierwszą z nich (i jedną z najważniejszych) jest samo miasto, drugą senat miejski (gdzie podejmujemy wszelkie decyzje natury politycznej i gospodarczej) oraz ogólna mapa Imperium służąca do nawiązywania stosunków gospodarczych. 90 procent rozgrywki toczy się właśnie na płaszczyźnie miasta. Znany (z części drugiej) izometryczny widok miasta będzie nam tutaj najwierniejszym towarzyszem. Mamy tutaj także opcje obracania mapy, dzięki czemu będziemy mogli staranniej planować zabudowę i sprawdzać rozwój miasta. Zaś samo miasto... To po prostu poezja. Budujemy je w czasie rzeczywistym, i w takim samym wymiarze ono wzrasta. Twórcy gry przyjrzeli się bliżej kartom historii i stwierdzili, że można na nich znaleźć sporo gotowego materiału. Cała więc infrastruktura jest odbiciem prawdziwych budowli ze starożytności. Zauważymy tutaj obecność takich obiektów, jak świątynie, przydrożne pomniki, szpitale po takie giganty, jak koszary armii, kolosea czy amfiteatry. Oczywiście każda z budowli ma swoją funkcję, która generalnie polega na podnoszeniu morale ludności lub dostarczaniu nam odpowiednich zapasów gotówki. Wszystko to przypo-

mina nam to co zdołaliśmy już zobaczyć w poprzednich częściach tej sagi. Ale teraz graficy otrzymali chyba odpowiedni zastrzyk gotówki, gdyż to co zobaczymy jest prawdziwym mistrzostwem. Sama gra chodzi w podwyższonej rozdziałce, więc nie grozi nam pikseloza. Dało to niezwykłą możliwość starannego oddania szczegółów ówczesnych konstrukcji. Jest to szczególnie widoczne w obiektach monumentalnych, takich jak wcześniej wymienione. Konstrukcje dzielą się na mieszkalne, dozoru, świątynne i przemysłowe. Pierwsze dają dach nad głową naszym mieszkańcom i przyczyniają się do zwiększenia populacji. Zarządzać nimi w zasadzie nie mamy jak, gdyż ich budowa i rozwój w większości leżą w gestii samych mieszkańców. Budynki dozoru służą zachowaniu porządku w mieście, gromadzą nasze siły policyjne i wojskowe. Świątynie podnoszą morale i chronią nasz przed gniewem bóstw (co bywa niezwykle upierdliwe). Przemysł zaś to prawdziwa potęga. Napiszemy o tym za chwilkę. Podległe nam budowle musimy konserwować (co uzależnione jest od liczby inżynierów miejskich), dbać o ich zabezpieczenia pożarowe itp. Ale przede wszystkim musimy dostarczyć miastu czynnika niezbędnego do rozwoju - wody. To właśnie ona, transportowana wspaniałymi akweduktami (stawianymi za ciężką kasę) pomoże nam odpowiednio rozwinąć nasze miasto. Jej rola została nieco (w porównaniu do poprzednich części gry) nieco ograniczona, i także dzięki temu podniosła się grywalność produktu. Oczywiście nie zabraknie i budynków użyteczności publicznej (łaźnie, szpitale, szkoły itp.), dzięki którym będą rosły nasze wskaźniki. A właśnie, ten element gry pozostawiono bez zmian. Jest on ostateczną instancją w przyznawaniu nam awansów i tylko on wykazuje na postępy w rozwoju miasta. Dzięki uzyskaniu odpowiednich wskaźników otrzymamy koleją dzielnicę we władanie. Jedynym minusem jest to, że po awansie nie możemy przenieść kasy poprzedniego miasta na nową ziemię, a tę ostatnią musimy zabudowywać od podstaw. W momencie uzyskania n-tego awansu zaczyna nas powoli ogarniać apatia. To jeden z kilku minusów tego tytułu.

Do Roboty! Do Roboty!

Przemysł zagwarantuje nam sukcesy gospodarcze. Wystarczy jeśli szybko zorientujemy się w potrzebach najbliższych miast, wybulimy trochę kasy na uruchomienie szlaku karawan i... to wszystko. Odpowiednie fabryki, kopalnie czy farmy zapewnią nam dopływ towaru i... gotówki. Jedynym minusem części gospodarczej „Ceasara" jest zbytnia prostota w dystrybucji towarów, co powoduje, że należy zbudować dość dużo magazynów przy szlaku karawan i postawić na ich specjalizację. Przemysł wymaga sporych zasobów ludzkich, tak więc w planie urbanistycznym naszego city musimy odpowiednio zabudować dzielnice „robotnicze", które nam tych zasobów dostarczą. Potem wystarczy tylko nadzorować dystrybucję dóbr i nie dopuścić do zapychania magazynów. Ot, wsio!





Zadzwońcie Po Milicję!

No tak, nie mogliśmy nie dotknąć naszego podstawowego problemu – ładu i porządku. W mieście bezpośrednio odpowiedzialnym za niego jest policja porządkowa, zaś przed wrogiem broni nas armia. O ile werbunek policji następuje samoczynnie (wystarczy wybudować posterunki), to armia wymaga specjalnej gimnastyki. Po wybudowaniu koszar musimy zająć się jej oporządzaniem, i ustalaniem ilości rekruta i szkoleniem. W przeciwieństwie do poprzednich wersji gry teraz nasza armia podczas rozgrywki otrzymała dwa lub (po wybudowaniu akademii) trzy szyki, w których może iść na śmierć. Naszymi przeciwnikami są okoliczne bandy autochtonów, zbiegli niewolnicy lub armie innych państw, próbujące ukrócić panowanie Imperium Romanum. Walka wreszcie została przedstawiona w odpowiedni, dla końca XX wieku sposób – jest to RTS. Nieco zszokowani, musieliśmy łyknąć okowitki, by dojść do siebie. Wreszcie doczekaliśmy się tak znaczącego postępu! Niestety, nie zmieniono podstawowych obowiązków naszej armii i ciągle przebywa ona w defensywie. Nie możemy zaatakować obcych miast, mordujących ich mieszkańców, czy łupiąc ichnie karawany. W części wojskowej jest to jedyny minus rozgrywki. Reszta jest czystą, wydestylowaną taktyką, w której liczy się szybkie kombinowanie i ruchy myszą. Jeśli nie uda się zatrzymać „w polu" barbarzyńców, wówczas ciężar działań defensywnych spada na mury obronne i ich obstawę. Ponieważ możemy budować wieżyczki z bronią miotaną, a na zapleczu trzymać na przykład balisty, odparcie nawet ciężkiego ataku, przy odpowiedniej obronie, nie będzie zbyt trudne. Tak więc troska o mury i utrzymywanie armii polowej zapewnia skuteczną ochronę naszych interesów.



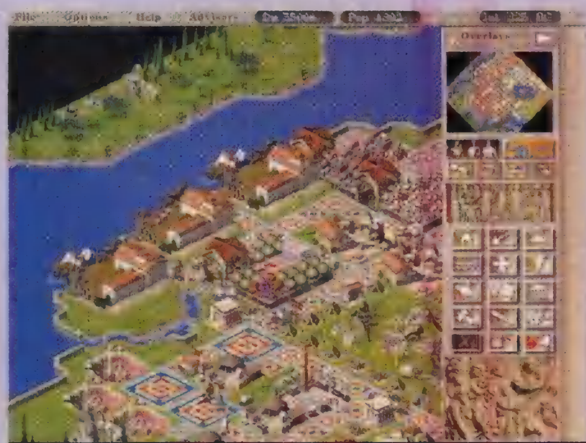
„Caesar III" jest grą niezwykłą. Oddano w niej bardzo starannie wszelkie niuanse starożytnej architektury, łącząc niezwykłą grafikę z pietyzmem historycznym. Odpowiednio (dość nieskomplikowanie) przedstawione zagadnienia gospodarcze i wojskowe czynią ją atrakcyjną nawet dla strategicznego parweniusza, a jednocześni potrafi zapewnić wiele godzin rozrywki prawdziwemu strategowi. Obok nadciągającej „Alpha Centauri" stanowić będzie mocną kandydaturę do tytułu Strategicznej Gry Roku. ***Jagd52&Suicide***

Grafika 94% Grywalność 89%
Oryginalność 90% Dźwięk 93%

Wspaniała, porywająca, piekna... Że sequel? I co z tego!

WERDYKT 93%





Warhammer 40.0





Ciężkie kroki dudniły głębokim echem w długim korytarzu, olbrzymia postać w metalowej zbroi powoli zbliżyła się do niewielkich drzwi, które rozsunęły się z cichym sykiem. Postać pochyliła się lekko i wkroczyła do pomieszczenia. Panowała tutaj całkowita ciemność, „Mistrzu Ezekhielu...", jego głos brzmiał sztucznie, wydobywając się spod masywnego hełmu. „Mistrzu Ezekhielu, odnaleźliśmy zdrajców, pomiot Chaosu ukrywa się w układzie Kimerry". Pomieszczenie rozświetliło się bladym światłem, z klęcznika znajdującego się w centrum pokoju podniósł się mężczyzna i odwrócił się ku przybyszowi. Jego twarz pokrywały blizny z licznych bitew. „Dobrze więc, bracie Fausinusie" odezwał się. „Powiadom braci z pierwszej kompanii. Ruszamy ku chwale Imperatora i Imperium. Nadszedł czas zemsty".

00 Chaos Gate

INFO

Wydawca:	Mindscape
Producent:	SSI/Games Workshop
Data wydania:	Już jest
Cena:	155.00
Dystrybucja:	Optimus
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 133 SVGA, 32MB RAM, 8xCD-ROM, Win95

Tak właśnie rozpoczyna się krucjata braci z zakonu Ultramarines przeciwko Chaosowi. Tobie graczu przyjdzie nimi dowodzić. Akcja gry osadzona jest w realiach jednego z najpopularniejszych obecnie systemów gier figurkowych „Warhammer 40,000". Przedstawiony w nim został świat przyszłości, w którym ludzkość rozwijała się przez tysiące lat. Pod rządami Republiki zaludniła niezliczone planety we wszechświecie, lecz w pewnym momencie nastąpił kryzys, w trakcie którego liczne planety zaczęły walczyć pomiędzy sobą, a na graniczne tereny imperium rozpoczęły łupieżcze rajdy zielonoskóre hordy orków. Wśród ludzi zaczęli pojawiać się wyznawcy dziwacznej religii, głoszący nadejście bogów Chaosu. Populacja zaczęła chylić się ku upadkowi. Historia potrzebowała bohatera i... bohater taki powstał. Imperator, gdyż pod takim mianem ludzkość znać go będzie, przez milenia współuczestniczył przy tworzeniu genetycznie zmienionych wojowników, nazwanych Kosmicznymi Marines, podzielił ich na dwadzieścia legionów, sam stanął na czele tych oddziałów i poprowadził je do walki. Jego geniuszowi wojskowemu nie było równych, nikt nie był w stanie sprostać jego oddziałom. Ludzkość ponownie triumfowała. Jednakże okazało się, że ów dziwaczny kult bogów Chaosu okazał być się o wiele groźniejszy niż mogłoby się wydawać. Zaczęły napływać ze wszystkich planet informacje o pojawiających „demonach" – krwiożerczych istotach siejących terror i zagładę, ludziach którzy przysięgając wierność bogom Chaosu otrzymali niespotykane moce i umiejętności. Imperator ponownie stanął na czele swoich oddziałów i ruszył do walki. Okazało się jednak, że i wśród jego najwierniejszych oddziałów pojawili się zdrajcy. Jedenaście legionów przysięgło wierność Chaosowi, a na ich czele staną najbliższy przyjaciel Imperatora (i przy okazji jego najzdolniejszy generał) – Horus. Oddziały te uderzyły na Ziemię, tu wydarzyła się największa bitwa ludzkości, tu z ręki Imperatora zginął Horus, a jego oddziały zostały rozbite. Niedobitki oddziałów Chaosu uciekły i schroniły się w odległym krańcu wszechświata, zwanym Okiem Terroru. Jednak w trakcie tej bitwy Imperator zostaje śmiertelnie ranny. By zachować go przy życiu, słudzy umieszczają ciało w polu energetycznym, które sprawia że znajduje się w stanie pomiędzy życiem a śmiercią. I tak trwa w nim przez 10,000 lat. W tym czasie wierne Imperatorowi legiony zostają podzielone na mniejsze oddziały zwane zakonami. Ma to zapobiec katastrofie podobnej Herezji Horusa. Tak zorganizowani marines stoją na straży ludzkości, tępiąc wszystkich jej wrogów. Ze szczególną zaś nienawiścią ścigając resztki ocalałych zdradzieckich legionów i innych wyznawców Chaosu. Tak wygląda w skrócie historia świata „Warhammera 40,000". Obecnie istnieje co najmniej sześć gier figurkowych rozgrywających się w realiach tego świata, wyprodukowano dziesiątki tysięcy figurek. Powstało także kilka gier komputerowych. Około 6 lat temu zaistniał tytuł „Space Marines". Potem doczekaliśmy się dwóch wersji komputerowego „Space Hulka" (gry, w której to odziały kosmicznych marines ścierają się z rasą obcych zwanych Genestealers). Około pół roku temu na sklepowych półkach pojawił się „Epic 40,000". A teraz trafia do nas „Warhammer 40,000: Chaos Gate". Gra, w której przyjdzie nam stanąć na czele pięćdziesięcioosobowego oddziału kosmicznych żołnierzy. Będziesz mógł poprowadzić do walki elitarny pięcioosobowy odział Terminatorów (najbardziej doświadczonych i najlepiej uzbrojonych wojowników zakonu), czy też nawet wprowadzić na pole bitwy czołg lub potężnego Dreadnoughta (robota bojowego).





W skład tej grupy wchodzi czterdziestu żołnierzy podzielonych w pięcioosobowe odziały i dziesięciu bohaterów specjalnych – Kapitana, psioników, lekarzy polowych i mechaników. Jednak w początkowych misjach nie będziesz ich mógł wprowadzać do walki, następuje to dopiero w późniejszych etapach gry, podobnie sprawa wygląda z pojazdami. Każdy z owych pięćdziesięciu żołnierzy opisany jest przy pomocy dziesięciu współczynników, określających jego ilość punktów ruchu, życia, zbroi, umiejętności strzeleckie, walkę wręcz, siłę, wytrzymałość, refleks, ilość ataków oraz morale. Sposób walki przeprowadzony jest sposób sprawdzony w grach takich jak „UFO" czy też „Jagged Alliance". Tak więc postacie dysponują w trakcie walki określoną ilością punktów ruchu, które mogą wydawać na strzelanie, poruszanie się czy też używanie przedmiotów. Podobnie też, jak w wymienionych powyżej pozycjach postacie nabywają w walce doświadczenie, które wpływa na powiększanie ich







podstawowych współczynników. Jednakże w przeciwieństwie do „UFO" i „Jagged Alliance", „Chaos Gate" jest pozbawiona jakiegokolwiek wątku ekonomicznego. Skupia się głównie na samej walce, sprowadzając czas pomiędzy misjami do minimum potrzebnego na ponowne uzbrojenie oddziału. Ilość misji, które przyjdzie nam rozegrać jest ograniczona, całość gry jest podzielona na piętnaście rozdziałów. By przejść do kolejnego rozdziału, musimy wykonać pewną kluczową dla danego rozdziału misję. Zanim tego dokonamy, możemy odbyć zazwyczaj od trzech do czterech misji pobocznych.

Grafika nie oszałamia, nie ma potrzeby zbyt dużo o niej mówić. Po prostu standard sprzed roku. Tak naprawdę to tylko oprawa muzyczna powala na kolana. Dziesięć doskonałych utworów muzycznych towarzyszy nam w trakcie bitew. Utwory przypominają miejscami Mysterę. Podniosłe chóry podkreślają mroczną atmosferę świata. Tak naprawdę szkoda, że jest ich tylko dziesięć i że trwają tak krótko.

Co można powiedzieć o samej grze? Niestety to, że jest po prostu nudna. Granie w nią jest niezwykle monotonne. Mimo tego iż plansze się nie powtarzają, to sposób rozgrywki pozostaje ten sam. Najlepiej ustawić wszystkim twoim żołnierzom opcję „czuwania", tak by mogli strzelać w trakcie ruchu przeciwnika. A dalej pozabija on się sam, gdyż kolejne fale przeciwników nie zważając na własne straty jak armia rosyjska prą do przodu. Jedynym Twoim problemem może być brak amunicji. Niestety nie zawsze wszyscy przeciwnicy mają ochotę podążyć w Twoim kierunku i niektórym zdarza się utknąć gdzieś na krańcu planszy. Wtedy następuje powolne przeczesywanie planszy w poszukiwaniu wroga. Ponieważ dysponujesz tylko pięćdziesięcioma żołnierzami, a w trakcie gry nie otrzymasz żadnych posiłków, to tak naprawdę by dać sobie radę w końcowych misjach, gra sprowadza się do ciągłego zapisywania i odczytywania stanu gry. Na całe szczęście nie trwa to zbyt długo. Kolejną uciążliwą sprawą jest to, że po każdej misji komputer automatycznie ustawia broń żołnierzom, którą ty pieczołowicie zmieniałeś pół godziny wcześniej, tak więc na początku każdej misji jesteś zmuszony ponawiać tę czynność. Żołnierze mogą być wyposażeni w sporą ilość śmiercionośnego żelastwa – od zwykłych karabinów aż po giwery strzelające ciekłym metalem. W tej części występuje jedna z nielicznych zgodności z oryginalnymi zasadami gry. Niektóre oddziały są w stanie mieć na składzie tylko jedną sztukę ciężkiej broni np.: wyrzutnię rakiet. Różnorodność oddziałów, z którymi przyjdzie ci się spotkać nie jest zbyt duża: jeden rodzaj kultystów Chaosu, berserkerzy Khorna i marines Tzeentcha (Khorn, Tzeentch, Nurgle i Slaneesh to nazwy bogów Chaosu), cztery rodzaje demonów i trzy rodzaje pojazdów. Szkoda, że nie przewidziano walki z dzikimi watahami orków czy też wysoko zaawansowanymi eldarami.



Od czasu gdy po raz pierwszy usłyszałem o „Warhammer 40,000: Chaos Gate", czekałem na tę grę z wielką niecierpliwością. Jako wielkiemu miłośnikowi „stołowego" Warhammera, marzyło mi się rozgrywanie potyczek bez mozolnego malowania figurek i ustawiania ich na makiecie. Cóż, rozczarowałem się. Chyba staje się regułą, że gry komputerowe, firmowane znakiem Games Workshop stają się przebojami w momencie gdy zrywa się w nich z jednym podstawowym czynnikiem rozgrywki, a mianowicie podziałem na tury. O ile cała seria „Warhammer Fantasy", czyli „Shadow of the Horned Rat" i „Dark Omen" (rozgrywane w czasie rzeczywistym) trafiły w gusta graczy z całego świata, to turowe strategie ze stajni Games Workshop są co najmniej przeciętne. Końcową ocenę powinienem rozbić na dwie części. Jedną przeznaczoną dla osób znających i uwielbiających „Warhammera 40,000" i dla tych, którzy tego systemu wcześniej nie znali.

Jeżeli nie miałeś wcześniej do czynienia z „Warhammerem 40,000" to wiedz, że możesz się na tej grze zawieść i szybko Ci się znudzi. Jeżeli zaś jesteś graczem figurkowego „Warhammera 40,000" i spodziewasz się rozgrywania potyczki na zasadach „stołowego" Warhammera – to zawiedziesz się jeszcze bardziej. Tak naprawdę to w grze tej zasługuje na uwagę jedynie znakomita oprawa dźwiękowa, ale to chyba za mało by kupować tą grę. A jeżeli już posiadasz pieniądze i koniecznie potrzebujesz nabyć grę typu „UFO", to wstrzymaj się i poczekaj na „Jagged Alliace 2".

Trebor5

Grafika 75% Grywalność 60%
Oryginalność 60% Dźwięk 95%

Weteranom na złość, parweniuszom dla smaku.

WERDYKT 70%

Od czasu kiedy wielki Wuj Sam postanowił nieco pogmatwać losy naszego globu, minęło nieco czasu. Kiedy zakończyła się Wojna o Niepodległość, a zaraz potem (no, może nie tak od razu zaraz), wewnętrzna zadyma uniemożliwiła kontynuowanie podboju kontytnentu, armia USA miała od dawna siły zdolne do reagowania poza granicami kraju, był to Korpus Piechoty Morskiej, który powstał pod koniec XVIII wieku (leciwa formacja, niemalże Legia Cudzoziemska).



Semper Fi

INFO

Wydawca:	Interactive Magic
Producent:	Interactive Magic
Data wydania:	Już jest
Cena:	145.00
Dystrybucja:	Marksoft
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Od tego czasu używanie tej formacji, głównie ze względu na jej lądowo-morski charakter, stało się ulubionym zajęciem amerykańskich strategów. W ciągu swego ponad dwustuletniego istnienia panowie z Marine Corps obrośli w piórka zasłużonej (a czasami i nie) chwały. W ciągu dwudziestego wieku używano tej formacji tak często, że wyrosła ona przy boku US Army niczym niemieckie SS. Nawet hasełko się zgadza – Semper Fi, „zawsze wierni". To także tytuł najnowszego dziełka Interactive Magic, którego zadaniem jest przypomnienie wszystkim chętnym najważniejszych akcji bojowych tej formacji z końca XX wieku.

W dobie wszechobecnych strategii real-time stworzenie programu, który nie wykorzystuje tego typu przedstawiania rozgrywki, zdać się może herezją. Czy nią jest w istocie? Próba w wykonaniu Interactive Magic niestety nie wypada najlepiej. Zdradziliśmy Wam już, że oto stajecie przed grą działającą w systemie turowym. Właściwie nie jest to gra komputerowa, ale żywcem przeniesiona na scalaka planszówka. Ma to swoje wady i zalety. Przede wszystkim zwalono na nasze Pentiumy całą czarną robotę związaną z liczeniem długich wzorów i przekopywaniem się przez tony papierkowych instrukcji. To in plus. Postawiono nam do dyspozycji cały arsenał współczesnego pola walki, od najsłabszych moździerzy, po najnowsze rozwiązania z dziedziny pancernych środków walki, w postaci M1A1 Abrams. Możemy dokładniej zerknąć w wyposażenie naszych piechurów, wozów pancernych czy czołgów. To także in plus. Rozgrywka przedstawia nam czystą taktykę działań współczesnej armii. Dowodzimy bowiem plutonami i kompaniami, a nie jednostkami o wielkości dywizji czy pułku (choć można pobawić się kilkoma batalionami naraz). Grafika zaś... to totalna kicha. Wiadomo, strategowi powinny wystarczyć prząśne kwadraciki, pokrywające kawałek papieru z nabazgranymi górkami. Zgadza się... ale nie w dobie Pentiumny, na Boga! Choć sam jestem weteranem strategii planszowej, to potrafię docenić cały wysiłek włożony przez sztaby grafików. Tutaj go po prostu nie widać! Ikonki przedstawiają typ broni, nie troszcząc się nawet o zachowanie przyzwoitych kolorków. Skandal. Podobnie jest z terenem, jego widok jest płaski niczym ideologia gEneracji nExt. Formy terenowe można co prawda dość szybko rozpoznać, ale całość przypomina zabawę zwariowanego daltonisty. Nieco lepiej jest z oprawą dźwiękową, która potrafi nas zaskoczyć kilkoma skocznymi kawałkami, czy nie najgorzej jeszcze zrobioną serią z broni ręcznej. I to wszystko. A co z „bebechami"? Tutaj jest już nieco lepiej. Ostatnie pięćdziesiąt lat było okresem, w którym Marine Corps nie narzekał na bezrobocie. Akcje w Wietnamie, Korei, Iraku czy ostatnio w Jugosławii były niezłym materiałem dla montujących cały program ludzi. Odrzucono jednak co starsze kawałki, koncentrując się na końcu lat 70. i jadąc po wydarzeniach aż do naszej, szarej teraźniejszości. Z rzeczy całkiem ciekawych, przedstawiono operację „Miska Ryżu", czyli uwolnienie zakładników w ambasadzie amerykańskiej w Teheranie (w rzeczywistości zakończyła się ona klęską), oraz kilka hipotetycznych zagrań w amerykańskiej bazie Guantanamo. Oprócz tego mamy jeszcze pełno innych scenariuszy i możliwość rozegrania kampanii. Do gry dołączono także edytor misji, co powinno spodobać się wszystkim niewyżytym i niespełnionym „soldatom". I właściwie tylko on podnosi ocenę tego produktu. Dużo szczęścia podczas „krzewienia demokracji" życzą...

Jagd52&Suicide

Całe szczęście że US Marine Corps nie grają na pecetach...

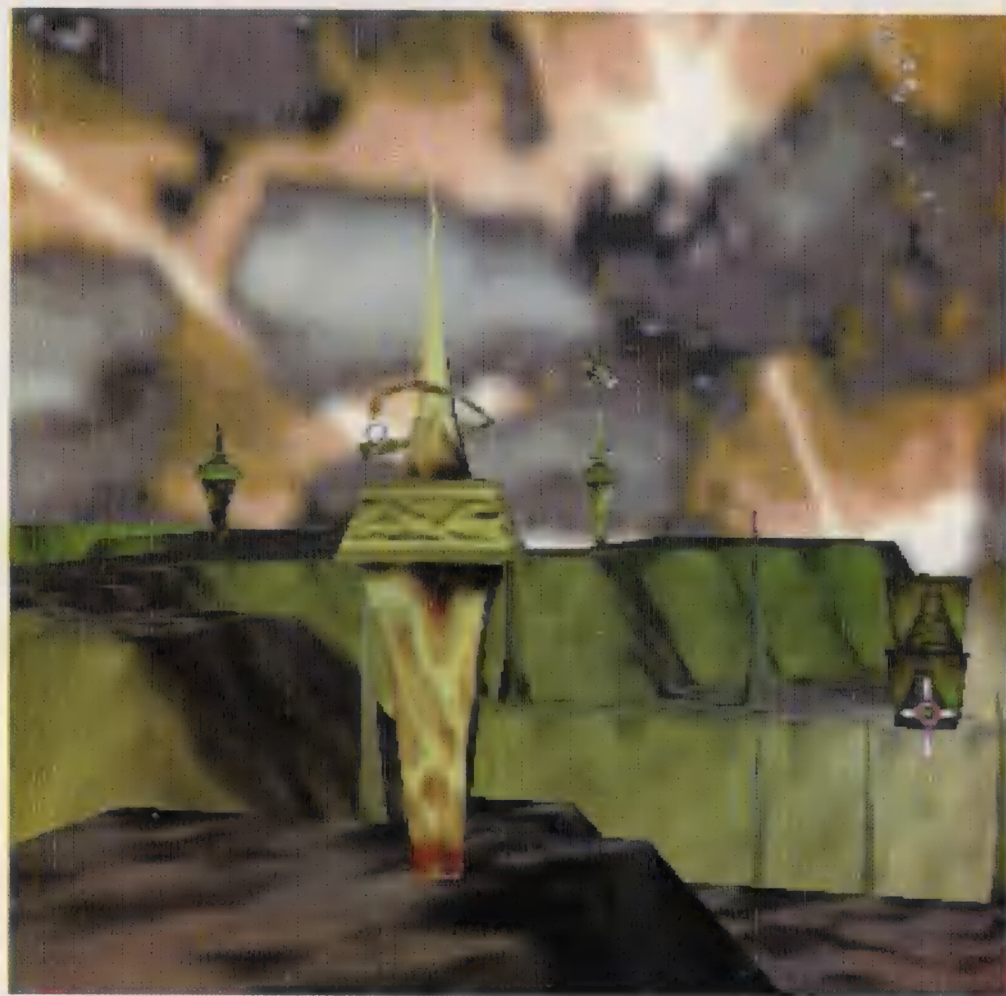
Grafika 55% Grywalność 60%
Oryginalność 63% Dźwięk 57%

Nie napocili się nad tym faceci z Interactve Magic, oj nie napocili...

WERDYKT 65%

The Sentinel

Baczność Panowie i czapki z głów! W świecie gier komputerowych dokonało się właśnie wskrzeszenie klasycznej, niezwykle oryginalnej i ekscytującej gry! Oto powraca do nas z bardzo długiego niebytu „Sentinel"! Co młodszym rocznikom podpowiadam, że była to niegdyś głośna gra z połowy lat ubiegłej dekady.



INFO

Wydawca:	Psygnosis
Producent:	No Name Games
Data wydania:	Już jest
Cena:	165.00
Dystrybucja:	CD-Projekt
Platforma:	PC, PSX
Wymagania Techniczne:	Pentium 133 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Gra prawie kultowa, trochę jakby zbliżona do RTS, nad którą wypatrywali sobie po nocach oczy posiadacze „ZX Spectrum" i „Commodore 64", a pośród nich również piszący te słowa. Po zawojowaniu komputerów ośmiobitowych „Sentinel" dość szybko został przeniesiony na platformy większych komputerów, wśród których zabrakło niestety PC-eta. Tu królowały wszechwładnie zastosowania profesjonalne, a PeCetowe gry stawiały dopiero pierwsze, nieporadne kroczki. Spośród nowych platform, które przyjęły „Sentinela", wyróżniającą się platformą był komputer Atari ST. Na nim spotkałem się z „Sentinelem" po raz drugi. W tym nowym wcieleniu, koncepcję i mechanizmy „Sentinela" nie poddano żadnym zmianom. Jednak możliwości 16-bitowców sprawiły, że „Sentinel" otrzymał zadowalającą grafikę i całkiem niezłą ścieżkę audio, co sprzyjało dalszemu powodzeniu gry. Dziś, od tamtych czasów minęło już dziesięć lat. W informatyce – to cała epoka! 8-mio i 16-to bitowe komputery zdążyły trafić do muzeów techniki. Pamięć o „Sentinelu" pokrył pył zapomnienia. Na szczęście ktoś rozsądny w wydawnictwie „Psygnosis" wpadł zupełnie niedawno na pomysł wznowienia tej słynnej gry! Nowej grze nadano nazwę „The Sentinel Returns", czego na polski przekładać nie trzeba... Nie jest to jednak sequel dawnej gry, lecz jej ponowne i dosłowne wskrzeszenie. Pozostawiono nadal bez istotnych zmian świetną koncepcję i mechanizmy gry poprzedniczki. „TRS" ma jednak znacznie atrakcyjniejszą grafikę i ścieżkę dźwiękową, na tyle – ile oferują je możliwości dzisiejszej techniki komputerowej. Nade wszystko jednak, dzięki tej technice „TRS" jest szybszy w funkcjonowaniu. Starsi stażem gracze – arystokracja świata gier, pamiętający jeszcze założenia starego „Sentinela" poczują się od razu w „The Sentinel Returns" – jak pstrągi w górskim potoku! Jednak autor tej recenzji zdaje sobie sprawę, że w latach dziewięćdziesiątych wyrosło nowe pokolenie fanów gier. Większość z nich usłyszy o szacownym Strażniku po raz pierwszy. Właśnie z myślą o nich opisuję dość dokładnie „The Sentinel Returns". Kariera energetycznego wampira

„Sentinel" to jedna z nielicznych gier, nie mających w gruncie rzeczy legendy. Grający przybywa na

Kilka Niezłych Rad...

1. Działać w grze należy szybko i tylko w sposób przemyślany. Nie zapominajmy, że czas na analizę kolejnego ruchu może dać nam zastosowanie opcji pauzy.
2. Najczęściej zaczynamy od tworzenia jednego lub kilku otoczaków na wybranym polu i stawiamy na takim podwyższeniu Robota. Możemy jednak postawić samego tylko Robota, bez podwyższenia z kamieni.
3. Z kolei (niezwłocznie) opcją transferu przenosimy się do robota poprzedniego i anihilujemy go, chroniąc go nie tylko przed wzrokiem Strażnika, ale uzyskując również energię do tworzenia następnego Robota.
4. Przy użyciu opcji U-Turn szybko przeglądamy nowo osiągnięty poziom w zasięgu pola widzenia robota i ustalamy następny krok działania. Celem jest zawsze osiągnięcie kolejnej, wyższej półki skalnej lub uniknięcie rażenia Robota wzrokiem Strażnika.
5. Na obranym polu nowego poziomu powtarzamy kolejno działania opisane w punktach 2, 3 i 4.
6. Kiedy zrównamy się już z poziomem terenu, na którym stoi Strażnik, jak najszybciej ustawiamy się tak, aby pozostawał on w zasięgu wzroku Robota i był obrócony do niego tyłem.
7. Posyłamy kliknięciem myszy Strażnikowi „w plecki" wiązkę energii promienistej, unicestwiając go. Na pozostałym po nim cokole stawiamy Robota, anihilujemy Robota poprzedniego i wchodzimy klawiszem w nadprzestrzeń, uzyskując dostęp do kolejnego poziomu.
8. Pamiętajmy zawsze, że osłanianie Robota drzewem, tylko na krótko utrudnia niszczycielskie działanie Strażnika.



l Returns





skalistą i nie zamieszkałą planetę. Nieoczekiwanie okazuje się, że przebywa na niej jedyna, ale za to bardzo niebezpieczna istota. To potężny i bezwzględny władca planety, samotny Strażnik (tytułowy Sentinel). Jest on bytem materialno–energetycznym. Nie znosi czyjejkolwiek obecności na swoim globie. Przypadkowych nieproszonych gości unicestwia poprzez zamianę ich struktur atomowych w czystą energię. Od razu widać, że lubi to i potrzebuje tego, zapewne dla podtrzymywania swego istnienia. I to już koniec całej legendy! Lądując na planecie Strażnika, rozpoczynasz przebiegłą i rozpaczliwą walkę o fizyczne przetrwanie i ucieczkę do nadprzestrzeni.. Niestety, Sentinel pragnie Cię zgładzić i wywiązuje się między Wami bezwzględna walka. Wybór jest ponury: Ty albo on! Innych rozstrzygnięć nie ma! Strażnik zajmuje zwykle najwyższy punkt górzystego i pełnego skalistych kanionów obszaru starcia. Teren pokryty jest z rzadka drzewami. Większość obszaru starcia znajduje się pod wzrokową kontrolą Strażnika. Obraca się on powoli i nieustannie wokół własnej osi. Omiata teren wzrokiem. Jeśli dostrzeże Cię – już po Tobie! Jedynym ratunkiem jest dopadnięcie go pierwszemu! Trzeba szybko kluczyć pod osłoną skalnych załomów i drzew. Trzeba nieustannie wspinać się na coraz wyższe poziomy terenu, aby niepostrzeżenie zrównać się z poziomem terenu zajmowanym przez Strażnika. Tylko wtedy będziesz mógł zamienić go w obłoczek energii, wygrać starcie oraz uwolnić siebie i planetę od energetycznego wampira! Pozornie proste to, jednak w praktyce – trudno wykonalne! Miejsc bezpiecznych na terenie starcia jest niewiele, a przejść łączących różne poziomy terenu – tyle co kot napłakał! Na szczęście możesz sobie dopomóc w opresji! Z dysponowanej niewielkiej rezerwy energii możesz tworzyć otoczaki (boulders). To okrągłe kamienie, które postawione we właściwym momencie i miejscu umożliwią Twoim Robotom osiągnięcie kolejnej, wyższej półki skalnej. Dodam, że Roboty te – to powielany Twój byt. Dopiero zrównanie się terenu Robota z poziomem terenu zajmowanego przez Strażnika, umożliwi Ci unicestwienie tej planetarnej zmory. Wykorzystane kamienie możesz z powrotem zamienić w energię. To samo dotyczy drzew napotkanych na Twoim poziomie. Z regenerowanego zapasu energii można ponownie odtworzyć drzewo lub wyczarować kamień-otoczak, na nowym, wybranym miejscu. Są tu jednak dwa warunki. Zarówno tworzenie i anihilacja kamieni, drzew i robotów są możliwe tylko na zajmowanym poziomie terenu i tylko w miejscu „widzianym" przez Robota. Kiedy dopadniesz wreszcie Strażnika, będziesz mógł pierwszy zamienić go w energię i błysk świetlny. Potem już tylko ewakuacja do nadprzestrzeni i nowy poziom gry staje przed Tobą otworem! Poziomów w „TSR" jest podobno około 650! Podaję to na odpowiedzialność wydawcy gry.



Interfejs gry „TSR" jest nietypowy, ale – wbrew pozorom – prosty i łatwy do opanowania. Jeśli jednak grający będzie dysponował tylko obcojęzyczną, nie bardzo dla niego zrozumiałą instrukcją, mogą zaistnieć kłopoty w obsłudze gry. Problemy te mogą niepotrzebnie doprowadzić do zniechęcenia się „RTS". By temu zapobiec, podaję kilka bardzo prostych porad w tabelce.





Niepowtarzalność koncepcji „Sentinela" Przyznam, że miałem i nadal mam kłopoty z zakwalifikowaniem tej gry do określonego gatunku. Jest w niej coś ze strategii w czasie rzeczywistym, coś z zadania w rodzaju „rozkosze łamania głowy" i co nieco z testu na umiejętność kojarzenia oraz szybkość refleksu. Nic podobnego nie powstało ani przed „Sentinelem", ani po nim! „TSR" to nie tylko gra niezwykle oryginalna, ale również w wysokim stopniu „grywalna"! Ma niesamowitą i wciągającą atmosferę, podkreślaną przez doskonałą grafikę (zwłaszcza przy użyciu akceleratora 3Dfx) oraz świetną nastrojową muzykę, napisaną samego przez Johna Carpentera. Ścieżki: FX i muzyczna gry doskonale potęgują wszechobecną atmosferę zagrożenia. Na przykładzie „TSR" potwierdza się jednak, że trudno o klejnot, choćby bez małej skazy. W przypadku „TSR" chyba stosowniej będzie napisać – bez skazy istotnej. Otóż w odróżnieniu od bardzo dobrej wersji starego „Sentinela" napisanej na 16-to bitowce – „TSR" nie ma opcji umożliwiającej przywołanie w toku gry obrotowej mapy 3D terenu. Odczuwa się wyraźnie brak dostępnej „na życzenie" mapy terenu zmagań, która miałaby zaznaczone pozycje Strażnika i grającego. Ta wątpliwa „innowacja" w „TSR" niepotrzebnie utrudnia i zubaża grę. Niebyt wyraźna i zbyt mała niby–mapka każdego poziomu, pokazywana jest jedynie przed jego rozpoczęciem i praktycznie jest nie do zapamiętania! Nie podoba mi się również w „TSR" udziwniona opcja zapisywania i ładowania stanu gry. Mimo tych niewielkich w końcu potknięć, „TSR" oceniam w załączonej punktacji dość wysoko i jest to ocena w pełni zasłużona! Gorąco polecam tę grę wszystkim graczom, lubiącym eksploatować swoje szare komórki. Tych graczy, którzy tego nie lubią, odsyłam raczej do gier akcji. ***Reset***



Grafika 89% Grywalność 92%
Oryginalność 95% Dźwięk 80%

Udane powtórzenie pomysłu nawiązującego do głośnej w połowie lat osiemdziesiątych gry „Sentinel", w nowej znakomitej grafice.

WERDYKT **88%**





Premier Manager'98

INFO

Wydawca:	Gremlin
Producent:	Gremlin
Data wydania:	Już jest
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	Sony Poland
Platforma:	PSX
Wymagania Techniczne:	Standardowe

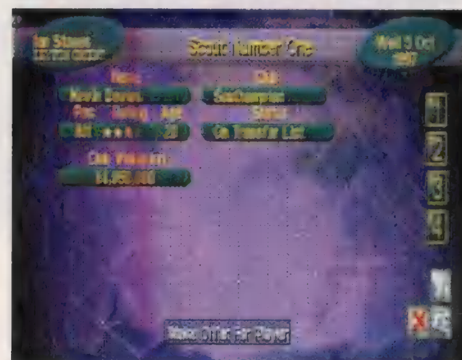
Jeśli spojrzycie na ocenę oryginalności, to chyba pobiłem rekord, gdyż taka cząstkowa ocena nie ukazała się jeszcze w naszym piśmie. Nie jest to jednak dziwne, gdyż jest to pierwszy menadżer piłkarski na PlayStation.

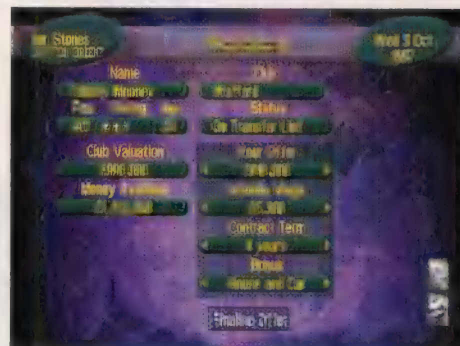
Pamiętam, jak kiedyś na swojej ukochanej Amidze (Amiga RULEZZZZ!!!) męczyłem wszystkie poprzednie części „Premier Managera". Podobnie na redakcyjnym pececie nieraz pogrywałem w „Championship Managera 2", którym byłem zafascynowany. Dlatego też możliwość pogrania w jedyną, jak do tej pory, grę tego typu na naszą kochaną konsolę, przyjąłem z wielką radością.

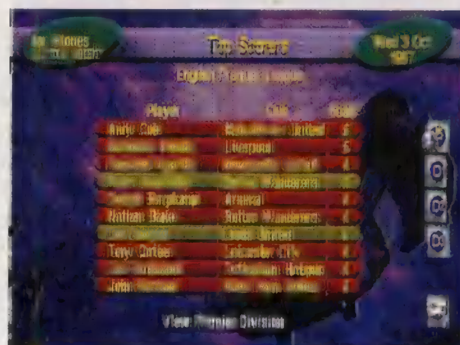
Opisywany tytuł zaliczono do znanej wszystkim graczom serii sportowej firmy Gremlin, Actua Sports. Jak się potem okaże, bardzo trafnie. Naszym zadaniem jest poprowadzić wybraną drużynę ligi angielskiej (od trzeciej wzwyż) do mistrzowskiego tronu (dla drużyn z niższych liczy się awans wyżej). I tu mamy pierwszy poważny błąd w grze – pogrywamy tylko jeden sezon. Co to znaczy dla graczy kochających takie gry chyba nie muszę wyjaśniać – przez jeden sezon nie da się opracować składu marzeń, zobaczyć jak zawodnicy radzą sobie w kolejnych sezonach czy sprawdzić młodzików. Może trochę przesadzam, jednak uważam, że zamiast wydawać kolejne wersje gry (może „PM'99"...) autorzy powinni stworzyć grę długowieczną (jak choćby wspomniany wcześniej „CM").

Jeśli przyjrzymy się liczbie opcji, treści gry (transfery, ustawienia, statystyki, realizm rozgrywek i aktualność składów), to odniesiemy jak najbardziej pozytywne wrażenie. Tak naprawdę nie brakuje żadnych szczegółów, a wiele z istniejących jest odpowiednio rozbudowanych (transfery), z czego znawcy gatunku będą zadowoleni. Nie ma sensu wymieniać wszystkich możliwości rozgrywki, gdyż jest ich zbyt dużo – wystarczy Wam wiedzieć, że oprócz tego, że grać można tylko jeden sezon, reszta jest bez zarzutu. Jest jednak coś, co wyróżnia „PM'98" spośród innych tytułów (oczywiście na inne platformy) – sposób graficznej prezentacji meczu. Wspomniałem wcześniej, że grę zaliczono do serii Actua Sports. Dlaczego? Pewnie dlatego, że powtórki najciekawszych sytuacji z meczu oparte są na engine „Actua Soccer 2". O ile osobiście nie przepadałem za tym tytułem, to wykorzystanie go do zobrazowania akcji na boisku sprawdza się w 100%. Nie tylko ładnie się prezentuje, ale też akcje się nie powtarzają. Jest to pierwszy tego typu program, w którym replay'e są za każdym razem inne, niepowtarzalne (no, może poza rzutami karnymi).

Przyszła pora na ocenę wizualnych walorów programu. Także i tu nie mam niczego do zarzucenia. Wszystkie menu są czytelne i łatwe do odczytania nawet na telewizorach podłączonych przez tzw. „czincze", kolorystyka ekranów spokojna i stonowana, a same mecze dynamiczne i ciekawe. Nieźle jest też z oprawą dźwiękową. Muzyka towarzysząca nam na ekranach opcji jest spokojna i nie przeszkadza w grze, natomiast komentator wykonuje swoją robotę poprawnie, choć do największych entuzjastów nie należy (przynajmniej nie słychać tego w jego głosie).







Podsumowując, oceniam grę jako dobrą, choć spokojnie mogła by być bardzo dobra. Największą jej wadę wymieniłem na wstępie, reszta jest bez zarzutu. Polecam ją wszystkim graczom posiadającym wyłącznie konsolę, po pozostali mogą grać w lepszego „Championship Managera".

Baron Jack

Grafika 78% Grywalność 80%
Oryginalność 100% Dźwięk 80%

Jako jedyna gra tego gatunku na Play'a nie ma konkurencji, tym niemniej jest dobra.

WERDYKT 75%







Assault

Gierka zupełnie jak z czasów kiedy to masowo powstawały obiekty architektoniczne, popularnie zwane Salonami Gier, wyglądające (jak twierdzili zawistni) zupełnie jak baraki i przyczepy...

INFO

Wydawca:	**Telstar**
Producent:	**Candlelight Studios**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**Tel.**
Dystrybucja:	**LEM**
Platforma:	**PSX**
Wymagania Techniczne:	**Standardowe Obsługuje Dual Shock**

Na początku jest fajne intro, w którym widzimy nagich bohaterów, ubieranych na naszych oczach w poręczne pancerze. Niestety panienka jest pokazana pod złym kątem i nic nie widać. Legenda „Assault" jest niesamowicie oryginalna i niebanalna. W lecie 2198 roku (dziewiętnaście minut temu), coś dużego pojawiło się na niebie, spadło, rozbiło się... i wylazły z tego Obce Alieny. Teraz tylko Ty możesz uratować ludzkość - wybierz więc postać do walki (aż dwie do wyboru). Jeśli jest u Ciebie kumpel, możecie zagrać we dwóch. Nie, nie deathmatch, tylko kooperacja.

Co Widać ?

Po pierwsze - twórcy grafiki nie przepracowali się zbytnio. Gra jest co prawda trójwymiarowa, ale postacie są nie za duże i jak na możliwości PlayStation wyglądają słabiutko. Po drugie, animacja to też niespecjalny powód do dumy, nasi wrogowie przypominają stado skrzynek po piwie skleconych byle jak. Po trzecie - tła. Są pomysłowe, każdy lewel jest bardzo zróżnicowany (autostrady, miasta, dżungle, tunele, platformy). Ale czegoś im brakuje, są trochę zbyt ubogie i zbyt statyczne jak na koniec roku 1998.

Jeżeli chodzi o widok w czasie gry to prezentuje nam sytuację z boku, czasami modyfikowany jest na potrzeby akcji (np.: z góry). Zdarzają się też zbliżenia, dzięki którym możemy poznać lepiej walory naszego bohatera.

Co Słychać ?

Odgłosy także, niestety, nie są mocną stroną „ASSAULT". Brzmią dość „płasko" i nienaturalnie, mimo zastosowania ponad stu sampli (ale w końcu tak może brzmieć broń przyszłości). Natomiast muzyka jest genialna. Dawno już nie słyszałem tak doskonale dobranej, do akcji na ekranie. Kosmiczne techno zachęca do walki oraz rytmicznego tupania papuciem. Pycha! Dodatkową atrakcją jest możliwość odsłuchania w menu wszystkich melodii i dźwięków.

Słów Kilka O Rozgrywce

Rozgrywka sprowadza się do biegania po ekranie (zaryzykuję twierdzenie, że ciągle w prawo) i eksterminacji wszystkich, paskudnych obcych plus małych i dużych bossów. Tu trzeba zaznaczyć, że są oni naprawdę oryginalni. Wrogów na sześciu poziomach jest jak mrówek (a każdy level ma dziesięć stref). Im niższy stopień trudności tym łatwiej się do nich... zniechęcamy. Autorzy oddali nam do dyspozycji szeroki asortyment argumentów do dyskusji z najeźdźcą. Zdobytą broń można także dodatkowo upgradować. Daje nam to iście diaboliczną siłę ognia.





Na początku rozgrywki mamy do dyspozycji pięć tzw.„żyć", każde z nich ma sto punktów energii. Jeśli je stracisz, masz jeszcze pięć kontynuacji o takiej samej wartości.

Podczas zabawy możemy rozwalać pojazdy, skrzynie, bramy - znajdziemy tam amunicję, apteczki, spluwy, a nierzadko i extra życie. Aha! Nasz bohater strzela nie tylko przed siebie, ale i w górę, w dół i na boki. Umie też skakać. Należy też pamiętać, że ekran przesuwa się w jednym kierunku i nie ma możliwości powrotu.

Najlepsze Na Koniec !

„Assault" to typowy przedstawiciel gatunku „połykacz monet" (ang. Coin-op). Spokojnie mógłby stać w salonie gier i na pewno byłby oblegany



przez tłumy. Dlaczego? Bowiem tytuł ten ma niesamowitą grywalność. Jeśli zaś grają dwie osoby to nie sposób się oderwać!

Summa Summarum

Gra mimo paru niedociągnięć technicznych jest warta każdej złotówki, zapewni nabywcy dłuuugie godziny rozrywki. A obsługa Dual Shocka to smakowity dodatek. Tylko przeciwnicy tego typu gier („najpierw strzelaj- potem myśl") nic tu dla siebie nie znajdą. Polecam! ***HOT***

PS. Obywatelka Daria grała ze mną w „Assaulta" i była lepsza ode mnie (bo dałem jej fory, dużo forów) - kolejny dowód na to, że i kobiety lubią sobie pograć w niezłe gry.

Grafika 60% Grywalność 75%
Oryginalność 20% Dźwięk 75%

Nic oryginalnego, świetna zabawa, kobiety to lubią...

WERDYKT 70%

Czad, Peru, Indonezja, Nowa Ziemia i Uzbekistan. Dżungla, pustynia, chłostane wichrem lodowe pustkowia. Wszędzie gdzie niezbędne są precyzyjne, chirurgiczne uderzenia, wszędzie gdzie nie można rozwiązać problemu działami Abramsów czy rakietami Apaczy – posyłani są oni. Elita najpotężniejszej armii świata. Oddziały Delta.







Delta

Chcąc zarobić dolary i umożliwić nam wcielenie się komandosa firma Novalogic wysiadła z Comanche'a, zeszła na ziemię i stworzyła „Delta Force". Gra ta należy do całkiem świeżego gatunku zapoczątkowanego przez „Spec Ops" i wspaniale rozwiniętego przez „Rainbow 6" ze stajni Czerwonego Sztormu. Jak już się pewnie domyślacie, jest to połączenie klasycznego FPP z elementami strategii i ogólnie pojętego realizmu.

Voxel Space

„Delta Force" zaskoczyła mnie niezmiernie. Jest to bodaj jedyna gra FPP wydana w dobie akceleratorów graficznych nie mająca wsparcia ze strony żadnego z nich. Tak, to nie pomyłka wszystkie te TNT i VooDoo2 zdadzą się w tym przypadku psu na budę. Novalogic zaproponowała nam bowiem swój sprawdzony w śmigłowcowych symulacjach engine zwany Voxel Space. Jego ogromną zaletą jest możliwość kreowania naprawdę dużych lokacji. Sprawia to, że możliwe było bardzo dobre stworzenie rozległych otwartych przestrzeni. Na nich to odbywają się batalie oddziałów Delta i wrogów „jedynego słusznego" ustroju. Góry, przesmyki szerokie równiny i tylko gdzie nie gdzie jakieś zabudowania – oto zwykłe pola bitew. Chyba trudno było by zmusić któryś z królujących w branży engine'ów do stworzenia takiego krajobrazu. Nieodmiennie grając w FPP miałem wrażenie, że rzecz dzieje się w pudełku, w którym zbudowano daną lokację. Wystarczyło z lekka „przycheatować", podlecieć do górnego skraju mapy i już widać było „efekt pudełka". Natomiast Voxel Space powoduje wręcz odmienne doznania. Gdy rozglądamy się po mapie to uwierzcie mi, że wrażenie rozległości jest potężne. Jednak to chyba jedyna zaleta tego rozwiązania, nie będąca niestety w stanie zrekompensować jego licznych wad. Brak wsparcia ze strony akceleratorów oznacza, że wszystkie wybuchy, płomienie i dymy są tworzone programowo. Fakt, że całkiem nieźle, choć trudno im konkurować z efektami wyrabianymi przez chipy. Kolejną wadą jest prześladująca grę niesamowita pikseloza, objawiająca się szczególnie przy oglądaniu odległych lokacji. Takich fajowych kwadratów to przyznam, że nie widziałem już dawno. Gra pracuje w rozdzielczościach od 320x200 poprzez 640x480 do 1024x786. W obliczu „kwadraciczny" najniższa rozdzielczość to istna kpina, natomiast najwyższa, to już wyzwanie nawet dla niezłych systemów z nowoczesnymi kartami graficznymi. Nasi przeciwnicy również bywają nieco kwadratowi, a ci oglądani z większej odległości przypominają czasem dwa czy trzy skaczące kwadraty. Czasem można przegapić nawet cały patrol przeciwnika, a prawdziwy koszmar zaczyna się przy niezwykle istotnym dla powodzenia misji używaniu broni snajperskiej. Tylko niewielką pociechą jest to, że nie musimy zbyt dokładnie celować. Wystarczy bowiem że następny do piachu jest w środku celownika. Na pociechę fanom gier realistyczno-komandoskich mogę zdradzić fakt, że Novalogic szykuje do „Delta Force" łatkę, która ma zaimplementować obsługę akceleratorów. Jak oni to zrobią, to ja naprawdę nie wiem. Wszak będą musieli połatać cały engine, zupełnie zmienić sposób tworzenia grafiki w grze. Cóż, nieważne, grunt że obiecują. Jak słowa dotrzymają to można śmiało dodać z 15% czy 20% do ostatecznej oceny.

INFO

Wydawca:	NovaLogic
Producent:	NovaLogic
Data wydania:	Już jest
Cena:	155.00
Dystrybucja:	Mirage
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 166 SVGA, 32MB RAM, 4xCD-ROM, Win95







Deltas

Niemal całość wysokiej, jak dla gry o nienajlepszej grafice, oceny „Delta Force" zarobiła za swą ogromną grywalność, ciekawie rozwiązaną strukturę i różnorodność misji. Słowem mamy tu klasyczny, tak rzadko dziś spotykany przerost treści nad formą.

Struktura misji jest nielinearna. Nie musimy koniecznie każdej z nich kończyć sukcesem, co moim



Force

zdaniem jest rozwiązaniem rewolucyjnym. Ponad to, jak znudzi nam się jeden z dostępnych teatrów działań, to natychmiast możemy ze spalonej słońcem pustyni wskoczyć w zasypany śniegiem teren Nowej Ziemi. Przed każdą misją szefostwo zaprasza nas na wyczerpującą merytorycznie odprawę. Określane są pierwszo- i drugorzędne zadania, a na zamieszczonej mapce wskazywane są drogi dotarcia do celu oraz dostępne wsparcie. Różnorodność miejsc, w których walczymy idzie w parze ze zróżnicowaniem poszczególnych misji. Od prostego „idź i pozabijaj wszystkich", poprzez ataki na konwoje, wysadzanie obiektów, organizowanie zasadzek, aż po „cichociemne" misje z niezbędnym tłumikiem na gnacie i nerwach na wodzy.

Podczas wykonywania zadań gracz wspierany jest przez kilku komandosów sterowanych przez AI. Niestety, nie pomyślano o planowaniu. Nie można na wzór „Rainbow 6" określić dróg i sposobów ataku, nie można wybierać uzbrojenia. Komputerowi komandosi podążają według napisanych uprzednio skryptów i topornie reagują na zmieniającą się sytuację. Zdarza im się bezmyślnie wpaść w krzyżowy ogień przeciwnika i po prostu głupio zginąć. Najlepiej sprawdzają się, jeżeli w danej misji wykonują jakieś zadania wspierające, nie mieszając się do walki na krótki dystans. Ogólnie rzecz biorąc poczucie przynależności do oddziału jest znikome. Ktoś tam sobie gdzieś biega, do kogoś strzela i nie bardzo zawraca nam głowę. Pod tym względem „Delta Force" jest bardzo odległa od tego co pokazały nam „Rainbow 6" czy „Spec Ops".

Jeżeli już sterowanie oddziałem jest nieobecne to niejako w zamian za to kierowany przez nas komandos dysponuje cała gamą ruchów. Może się czołgać, kucać, skakać i biegać. Zakres jego ruchów jest znacznie większy niż antyterrorystów w „Rainbow 6". Jego poczynaniami można sterować używając klasycznej perspektywy pierwszej osoby oraz systemu kamer pokazujących go z rozmaitych ujęć. Fakt że sterowanie w trybie perspektywy trzeciej osoby jest zupełnie nieskuteczne, to jednak oglądanie leżącego i celującego z karabinu snajperskiego wojaka daje dużo frajdy. Przed misją możemy sobie wybrać broń. Dostępne są pistolety, miny, granaty, ładunki wybuchowe, strzelby snajperskie, karabiny maszynowe - czyli jest z czego wybierać. Moją ulubioną giwerą jest wielgachna strzelba snajperska, „półcalówka", przeznaczona do zdejmowania wrogów z odległości od kilometra w górę. Najmocniejszym argumentem, jaki możemy wytoczyć jest AC-130 „Zjawa". Wielkie, laserowe działo orbitalne.

Chcąc zarobić dolary i umożliwić nam wcielenie się komandosa firma Novalogic wysiadła z Comanche'a, zeszła na ziemię i stworzyła

Brudni, Brzydcy, Źli

Oczywiście nie ma symulacji komandosa bez przeciwników. Na tym polu „Delta Force" sprawuje się całkiem nieźle. Wrogowie są fajnie narysowani i z bliska wyglądają nawet nie bardzo pikselowato. Modele i pokrywające je tekstury są odpowiednio dobrane do teatru działań, w którym występują. Można rozróżnić mundury i uzbrojenie, a co najfajniejsze, na nasze działania prócz zwyczajowego strzelania reagują gadkami w ojczystym języku... Zazwyczaj grupkami patrolują wskazane miejsce alb obsadzają bunkry lub zbudowane worków z piaskiem stanowiska ogniowe. Ich inteligencja pozostawia nieco do życzenia. Na przykład gdy z daleka zabijamy członka patrolu jego kumple wzniecają panikę szukając snajpera, lecz po jakimś czasie uspokajają się i kontynuują swój patrol. Czasem zajęci walką z jakimś punktem ogniowym łatwo możemy przegapić jednego lub dwóch przeciwników, którzy sprytnie zakradli się na nasze tyły.

Na polu walki często znajduje się nawet do czterdziestu przeciwników, więc mając na uwadze to, że do walki z nimi stajemy praktycznie samotni ich eliminacja ma więcej wspólnego ze zręcznościówką niż z prawdziwą symulacją w stylu „Rainbow 6". To, że komandos może przeżyć jedno, góra dwa trafienia, powoduje iż musimy naprawdę uważać na niego, dokładnie zabezpieczać tyły, strzelać z dystansu i czołgać się... czołgać się ciągle.

Multiplayer

Jeżeli wykonamy już wszystkie misje lub po prostu znudzimy się nimi w trakcie, to możemy do gry zaprosić kumpli lub wskoczyć na darmowy serwer udostępniony przez Novalogic. W grze udział brać może maksymalnie trzydzieści osób. Opóźnienia internetowe są niewielkie, więc gra się bezstresowo. Do wyboru mamy wiele różnorodnych trybów rozgrywki, poczynając od zwykłego deathmatch'u wraz z grą zespołową, aż po „króla wzgórza" i łowów „na flagę" przeciwników.

Stalker

Grafika 70% Grywalność 82%
Oryginalność 80% Dźwięk 79%

Zdecydowanie bardziej zręcznościowa, niż klasyczna „Rainbow 6".

WERDYKT 75%









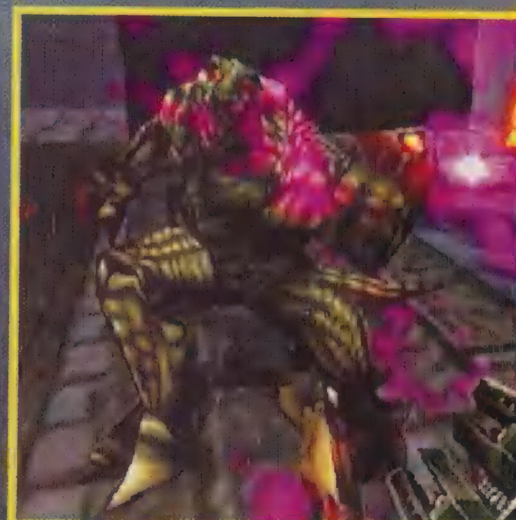
INFO

Wydawca:	Acclaim
Producent:	Iguana
Data wydania:	Już jest
Cena:	289.90
Dystrybucja:	Coda
Platforma:	N64, PC
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Turok 2: Se

Minęło już trochę czasu, kiedy moje oczy cieszył „Turok". Czy pamiętacie jeszcze ten szał? To jeszcze te czasy kiedy nikt nie słyszał o „Golden Eye", kiedy to wszyscy podniecali się „Dukem", czy „Quakiem". Potem przyszły czasy „Goldena" i na placu boju pozostał wyłącznie „Turok", który okazał się prawdziwym pogromcą pecetowych konwersji.

Pomimo, że „Quake" i „Duke" wyglądały porządnie, to jednak miały pewne pecetowe naleciałości. Co innego, kiedy gra jest stworzona na konsolę, a dopiero później przekonwertowana na PC, wtedy jest duża szansa, że może być hitem właśnie na konsoli. Twórcy z PC tworzący na N64 muszą wiedzieć, że tutaj nie można sobie pozwolić na lekceważenie grywalności, nawet największe hity z PC mogą okazać się totalną klapą. Twórcy gier czasami sprawiają wrażenie, że nie zależy im na kasie ze sprzedaży gier na konsole (PSX, N64). Jest to zupełnie dziwne zjawisko, bo przecież już od dłuższego czasu prawdziwe pieniądze zarabia się właśnie na produktach konsolowych. Wróćmy jednak do naszej perełki. „Turok2", którego otrzymałem od polskiego dystrybutora firmy CODA, posiada polską instrukcję oraz to co najważniejsze - jest pełnoletni, oznacza to, że nie ma już numerów z mniej lub bardziej krwistą grą. Polacy jak się okazuje wolą wszystko na full. Jeśli kogoś to drażni, może przestawić sobie kolor krwi na przykład na zielony lub w ogóle wyłączyć takie ostre efekty. Jeśli chodzi o Ram Packa, bo to was pewnie bardzo interesuje, to przyznam się wam, że różnica jest dość wyraźna, ale przy małych telewizorkach, czy na starych amigowych monitorach (notabene ja na takim gram) raczej tego nie widać. Przy odpalaniu na dużym telewizorze, 21 cali i więcej, Ram Pack jest już niezbędny, hires robi wtedy duże wrażenie. Pisząc „duży telewizor" nie mam na myśli gabarytów, bo od razu przypomina mi się dzieło elektroniki radzieckiej marki Rubin. To dopiero był odbiornik telewizyjny full kolor (fachowo co?). Tzw. odbiornik z przygodami, posiadał samozapłon oraz niespotykaną paletę barwną ponad 16 mln kolorów zielonych, prawie jednocześnie. Co najważniejsze jednak był nie do ruszenia przez złodzieja i przed domowników, to był zestaw tv-set box n.d.r. (czytaj nie do ruszenia). To tyle o samozapłonie Rubina, wróćmy jednak do gry. O rozdzielczości i Ram Packu już trochę wspomniałem, o szczegółowości grafiki mogę napisać tylko jedno - genialna. Wszystko jest przepiękne, wielkie monumentalne budowle, rodem ze starożytnego Rzymu, gigantyczne, siejące grozę posągi, przepiękna kolorystyka, wspaniałe efekty świetlne, wybuchy, eksplozje, wystrzały itp. Tylko niebo jest inne niż w „Turoku" jedynce, ale po co ci ruchome niebo. Mgła, która osłania następną część terenu nie jest denerwująca i tak naprawdę robi to co do niej należy - odsłania się na czas. Podsumuję grafikę - boska, szczegółowa, genialna. Zajmę się teraz grywalnością. Tak jak w poprzednim „Turoku" jest to mistrzostwo aż chce się grać. Gracz nie zaprawiony









eds Of Evil





w bojach w jedynce może mieć na początku pewne problemy, potem już leci i jest coraz lepiej. Twórcy nie dali czadu i rozplanowali bardzo spokojnie dawkę stresów, bądź więc czujny i myśl. Wszystko jest bardzo intuicyjne i znajduje się zawsze pod ręką. Mogę jednak poprosić jeszcze o pokazywaczkę, taką jak w „Tomb Raider", coś otworzyłem - chcę wiedzieć co, wiecie już pewnie o co mi chodzi. Pewnie to będzie już w „Turoku3". Samo poruszanie, strzelanie jest rozkoszne i po krótkim treningu gra magicznie wciąga. Mamy oczywiście całą historię przygód dzielnego wojaka Turoka, ale o tym dowiecie się już z gry. Powiem tylko, że pewna laska kieruje Waszymi poczynaniami i macie dużo do czynienia z elektrowniami i dziećmi. Nie oznacza to, że zajmiecie się naprawą sieci wysokiego napięcia, a dziewczyna jest dyspozytorką w elektrowni, zdradzę jedynie, że po rozwałce Campaignera w „jedynce", ściągnąłeś armię mutantów i potężnego boga zła. To powinno wystarczyć.

Na uwagę zasługuje intro, ej dali popalić, tak wkurzonej Iguany jeszcze nie widziałem. Reszta filmików realtime jest genialna, jeszcze raz potwierdza się, że na karcie można zmieścić sporo i nie trzeba setek megabajtów przestrzeni, no może przydało by się więcej niż 16 czy 32 megabajty... Wspaniale przygotowano opcje, można zmieniać wszystko, począwszy od jasność, muzykę, rozdzielczość oraz to co najważniejsze - stopień trudności. Bardzo ciekawie zapowiadają się opcje gry na dwóch oraz specjalny tryb walki na czterech. Niestety tych trybów nie testowałem, mogę tylko napisać, że są. Z innych ciekawostek wspomnę o trybie snajperskim, celowania i zdejmowania przeciwnika z dużej odległości. Bardzo się to przydaje w grze, gdyż wielu przeciwników jest zbyt daleko by ich zdjąć normalną bronią. Tak przy okazji jest jej tyle, że można zwątpić. Moje ulubione zabawki to: miotacz ognia, szybkostrzelny karabinek na małe odległości, gdy jest za późno kombinować, z daleka wiadomo tryb snajpera. Inne bronie: granatniki, wysysacz mózgowy, łuki, paralizatory, pistolety, dubeltówki, karabinki, scyzor (czy coś w tym stylu) oraz dziesiątki innych, prawdziwy ogrom żelastwa, nawet Twój dinozaur jest potężnie uzbrojony. W sprawie animacji przeciwników napiszę tylko - perfekcyjna. Inteligencja wrogiego tałatajstwa jest wysoka, ataki paraliżujące, raz marudorów w stylu, ty z boku, a on spoko, bez nerwów jest mało, choć się zdarzają. Regułą jest, że jak tylko cię zlokalizują walą wszystkimi siłami, nawet czasami planują atak. Bardzo dobrze, że nie ma odnawialności przeciwników, raz rozjechany dino nie powraca i już go tam nie ma. Muzyka jest filmowa i bardzo dobra, inne plumkanie zasługuje na najwyższe noty. Drobna rada, jeśli używasz wysysacza mózgu pamiętaj, że nie wszystkim przeciwnikom jest co wysysać, więc uważaj. I to tyle.

Tak jak się spodziewałem „Turok2" to prawdziwe arcydzieło FPP. „Turok2" nie jest tylko pakietem nowych misji do jedynki, jest to zupełnie inna gra, zachowując jednocześnie swój odrębny wspaniały styl. Kolejny obowiązkowy tytuł dla posiadaczy N64.

Gruby Design

Grafika 98% Grywalność 98%
Oryginalność 90% Dźwięk 96%

WERDYKT 97%





Legend Of Zelda

Tekst, który teraz czytacie, piszemy w pierwszy dzień 1999 roku. Obecnie jest godzina 2:42 z jakimiś tam sekundami. Tak się właśnie składa, iż poziom pewnych napojów (oczywiście bezalkoholowych) w naszej krwi już dawno przekroczył dopuszczalne normy, a oddech, który nam ciągle towarzyszy jest taki, że nawet kwiatki więdną. Dlatego też postanowiliśmy zacząć dzisiaj wyjątkowo bez wstępu (wymagało by to od nas zbyt dużo myślenia), ale jak na prawdziwych fachowców przystało zaczniemy od fabuły.

INFO

Wydawca:	Nintendo
Producent:	Nintendo
Data wydania:	Już jest
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	AC&C
Platforma:	N64
Wymagania Techniczne:	Standardowe



Pewnego paskudnego dnia stało się coś bardzo niedobrego, zło przybyło na ziemię i rozpoczęło walkę o dominację, nie mylić z systemem wielopartyjnym. Strzegące krainy wielkie, stare drzewo nie było w stanie pokonać zła. Jedyną szansą uratowania tego całego świata i jest Link, młody chłopak, straszny śpioch i leń, ale bardzo ciekawy świata. Został wybrany przez Drzewo do wypełnienia trudnej misji uratowania dobra i zniszczenia zła. W tym celu do krainy przybywa Navi, mały duszek, dzięki któremu Link dowiaduje się wszystkiego. Zanim jednak młody śmiałek wyruszy na ratunek świata, musi zdobyć wszystkie potrzebne umiejętności. Do nich należy posługiwanie się wszystkimi przyciskami joypada, nie ma mowy, żeby bez tego szkolenia ruszyć w dalszą drogę. Dalsze losy poznacie już sami. I tu słyszę krzyk rozpaczy: „pomóż, bo nie mogę znaleźć miecza". Kurczę pieczone, przecież o to chodzi, żebyś trochę pogłówkował. Na gotowy opis trochę sobie poczekacie, na grzyba psuć zabawę. Znam gościa, który zrobi z mojego brzucha hot-dogi jak zdradzę, co macie robić dalej. Zdradzę, że nasz mały Link przeistacza się z czasem w całkiem silnego faceta. Potem, już po przemieszczeniu w czasie może posługiwać się znacznie bardziej wyrafinowanym sprzętem, ale o tym dowiecie się już z gry. Nasz bohater będzie mógł używać czarodziejskiego fletu, którego magiczne dźwięki pomagać mu będą w przebyciu kolejnych, coraz trudniejszych epizodów gry. Oprócz tego będziesz mógł przemieszczać się całkiem ekologicznym pojazdem - szkapą. Zdziwieni, co? Też byłem pod wielkim wrażeniem. Kilka porad dla grających. Jeśli znalazłeś gdzieś kasę, serduszko czy amunicję po wyjściu z tej lokacji ponownie możesz uzupełnić braki w tym samym miejscu, jeśli stracisz życie nie przejmuj się, masz nieskończoną ich kontynuację (zero stresu). Jakby tego było mało, wszystko jest tak pomyślane, że nie ma sytuacji bez wyjścia, chciało by się powiedzieć: „tak jak w życiu", ale to oczywiście żart (w socjaliźmie!!!). Wrogowie są z czasem coraz groźniejsi, ale i Ty jesteś coraz silniejszy, sprawniej-



Dzięki tej grze Nintendo pokazało, kto naprawdę rządzi na rynku konsol.







The Ocarina Of Time

szy i coraz więcej wiesz. Czas płynie i należy się spodziewać zmiany w nasłonecznieniu terenu, problem ten nie dotyczy rodzinnej wioski Linka, tam jest zawsze dzień. Niektóre potworki pojawiają się tylko o określonych porach, nie zdziw się więc, że nagle coś chce Cię odstrzelić. Po zgranym stanie gry obudzisz się ponownie w rodzinnym domku z całym dotychczasowym dorobkiem. Dość, wystarczy tych podpowiedzi nie będę psuł wam zabawy.

To co rzuca na kolana zaraz po włożeniu carta z grą to niesamowita grafika. Czegoś takiego na Nintendo 64 jak żyję to nie widziałem (przy niej wymięka nawet „Turok2") Przepiękne tekstury, którymi pokryte jest otoczenie (oczywiście wszystko jest w 3D), niesamowite efekty świetlne (np. promienie słońca) czy chociażby super płynnie poruszająca się kamera (ciągłe przybliżenia i oddalenia), potwierdzają wszystkie obietnice Pana Miyamoto. No tak, ale My mamy tu jeszcze zmienne warunki atmosferyczne oraz pory dnia!! Dlatego ani na chwilkę nie zastanawiałem się przed wystawieniem 98% za grafikę (bo to jest totalny „killer"). Jednak grafika nie byłaby taka dobra gdyby nie rewelacyjna animacja, jaką została obdarzona „Zelda" (w końcu pracowało przy niej ponad 200 osób). Dźwięk, muzyka...? Nie macie się czego obawiać! „Zelda" jest jedyną grą na Nintendo 64, o której mogę spokojnie powiedzieć, iż ma czadową muzyczkę (szczególnie melodyjki, które wygrywa Link). Natomiast wszystkie efekty dźwiękowe są po prostu takie jakie miały być - bez zastrzeżeń. A teraz najważniejsza kwestia czyli... grywalność! No cóż... chyba nikogo nie zdziwię mówiąc, iż „Zelda" jest najbardziej grywalnym produktem, jaki dany mi było oglądać. Po prostu ta gra ciągle mnie czymś nowym zaskakuje. Poza tym jest pełna przeróżnych smaczków, jak np. łowienie ryb(!) czy wystrzałowa jazda konna.




Już pewnie wiecie, że jest to gigantyczny 32 megowy cart. Jak na warunki Nitendowe, to rzeczywiście ogromna przestrzeń, „Banjoo" miał zaledwie 16 megsów. Pięć lat jakie poświęcił team Nintendo, ażeby stworzyć takie dzieło sztuki to szmat czasu, mam nadzieję, że na „Zeldę2" nie każą nam czekać drugie pięć. Już wiadomo, że na rok 2000 zapowiedziano nowego N64 (może N256?), czyżby znowu ostatnie słowo należeć będzie do Nintendo. Jedno jest pewne, już na początku ciągle wszyscy trąbili, że Nintendo64 ma za bogatą konkurencję (SONY to przecież finansowa potęga), że tak naprawdę kultowy jest PSX, tak przynajmniej chciano nam wmówić (owszem Namco, Sega). Jak się okazuje, pieniądze to nie wszystko i to właśnie N64 stało się kultowe produkując gry najlepsze w swojej klasie. „Zelda" to kolejny wielki krok w dziedzinie gier, bardzo trudno będzie konkurencji dorównać Nintendo, biorąc pod uwagę, że w dalszym ciągu nie ma pogromcy staruszka Mario64.



Dzieło genialne, powinniśmy dać 100%, ale dla zasady (to Grubego zasada nie moja) dajemy 99%. Nie zdziwiłbym się gdyby na całym świecie gra ta sprzedała się w ilości powiedzmy 10 mln sztuk. Wielkie podziękowania lecą do Michała i Wojtka z Otwocka, dzięki nim niniejsza recenzja mogła powstać.

Rafuls&Gruby Design



Grafika 98% Grywalność 99%
Oryginalność 99% Dźwięk 98%

Czad & Odlot na Maxa! Ta gra wymiata konkurencje na całej linii.

WERDYKT 99%



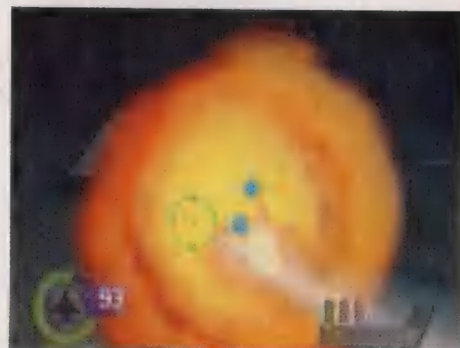






Knife Edge

„Knife Edge" to kolejny mało udany produkt. Gra miała być podobna do takiego hitu jak „Lylat Wars", momentami miała przypominać „Time Crisis" z PSXa.



INFO

Wydawca:	Kemco
Producent:	Kemco
Data wydania:	Już jest
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	AC&C
Platforma:	N64
Wymagania Techniczne:	Standardowe



Przepaść jaką zauważymy między tymi renomowanymi produktami, a „Knife Edge" wydaje się nie mieć końca. Powodów jest co najmniej kilka. Jednym z nich jest akcja, a raczej jej brak. Latasz bojowym kosmicznym pojazdem, wyposażonym w różne śmiercionośne żelastwo. Masz do pokonania 4 duże etapy. Na każdym z nich masz do wyboru jeden z dziewięciu przelotów. Kiedy już odpalisz silniki i poczujesz wiatr w tyłku, wiesz, że się zaczyna totalna... nuda. Nuda, jakich mało, renderowane w czasie rzeczywistym przestrzenie w porównaniu z bogactwem „Lylat Warsa" to po prostu pieczywo zwane chałą. Mażesz robić ruchy żółtkami (czyli żółte klawisze), ale co to za ruchy, o zgrozo. Na ekranie widzisz poruszający się celownik, może być ich więcej w zależności ilu frajerów namówisz do tego szajsu. No i strzelasz. Wszystko robi buuummm, a ty tylko sterujesz celownikiem. Kierowanie główną pałką (czytaj analogiem) przypomina jazdę na desce z K2, zero kontroli. Po kilku minutach rzeźby zaczniesz się pieklić.

Cytując wielkich tego świata „Kaszana stała się rzeczywistością".

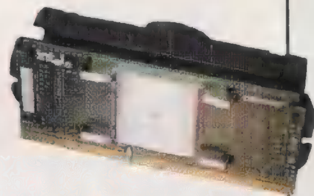
Ja nie wytrzymałem już po kilku sekundach i zmieniłem obsługę ruchu celownika na krzyżak, już było trochę lepiej, ale nie super, gdyż krzyżak to najmarniejsza część joypada N64. Trzy poziomy trudności, po ustawieniu na easy przelatujesz wszystko jednym pierdzącym sztychem, no możesz mieć trochę kłopotów na ostatnim – marsowo-lodowym poziomie, ale reszta to bułka z masłem. Przy poziomie drugim masz do czynienia z czymś w stylu „Time Crisis". Giera lata, a ty strzelasz. Bym zapomniał – na tym poziomie uwalniasz jakąś laskę. Marna jest także interakcja, nie możesz rozwalać budynków, ani też robić sieczki z innych przedmiotów. Co pewien czas wylatuje ci jakiś wielki obiekt – Boss sektora, też bułka z masłem. Muzyka momentami powoduje, że masz chęć cały ten towar wywalić przez okno, choć czasami nawet pasuje. Oprócz tego co pewien czas możesz odetchnąć (żart, od czego?) i jakiś dziadek w czapce coś tam rzeźbi, w stylu mój Ty bohaterze, Ty tu strzelaj, a ja popracuję logistycznie. Ogólnie więcej emocji miałem przy oglądaniu Smerfów niż przy graniu w to cudo współczesnej techniki. Uwaga! Teraz będzie coś na plus. Uwaga, uwaga, jadę... na plus będzie opakowanie. Hm? Nie, to żart, na plus będzie całkiem dobre opracowanie graficzne wszystkich obiektów, poczynając od Twojego pojazdu, a kończąc na obiektach Bossów. To niestety tylko tyle. Czas więc na podsumowanko. Ogólnie cała ta recenzja to jakaś koszmarna, nie trzymająca się kupy pomyłka. Jaka gra, taka recenzja. ***Gruby***

Grafika 49% Grywalność 29%
Oryginalność 29% Dźwięk 29%

Chcesz zrobić komuś na złość, kup mu „Knife Edge".

WERDYKT 39%

Słów kilka o takcie... czyli



Procesor Celeron

Gdy kilkanaście miesięcy temu na rynek hardwaru komputerowego wpłynął z wielkim „Hallo" najnowszy procesor Intela, Celeron, najwięksi specjaliści branży orzekli, że minimalizacja kosztów, poprzez odcięcie pamięci podręcznej procesora, nie wróży temu procesorowi najlepiej.

Wrzypomnijmy... Intel zamierzał specjalizować procesory nowej generacji (chodzi o PII), kierując jego „zwykłe" wersje do szerokiego grona profesjonalistów, zaś nam, graczom, zaoferowano jego „okrojoną" wersję – procesor Intel Celeron. Nowa jednostka, w celu obniżenia kosztów produkcji, została pozbawiona pamięci podręcznej i to właśnie wzbudziło największe kontrowersje. Brak wyżej wymienionego modułu (nazywanego technicznie L2), poważnie obniża wydajność procesora, czasami stawiając go o poziom niżej. Z tego właśnie powodu Celeron stał się „niechcianym dzieckiem" ludzi z Intela.

Ale gdy sytuacja na rynku zaczęła się klarować, a ceny procesorów PII spadły do granicy już akceptowanej przez firmy, a jeszcze niezdobytej dla szarego człowieka, na owo „brzydkie maleństwo" zaczęto popatrywać znacznie przyjaźniej. Powoli Celeron zaczął znajdywać nowe grono klientów, którzy wszelkimi możliwymi metodami zaczęli przyspieszać swojego pupila. O tym jak to zrobić, oraz tym wszystkim, którzy zastanawiają się nad przejściem na nową platformę niniejszy artykuł dedykuje. Zastrzegam jednak, że poniżej opisana metoda, choć u niżej podpisanego w pełni wykazała się w działaniu, „popełniana" jest przez Czytelników na własną odpowiedzialność. Procesory Celeron potrafią przykuć uwagę swą niską ceną, która obecnie (grudzień 1998), w przypadku jednostki 300 MHz. oscyluje około 400 zł. brutto. Procesor PII o podobnym taktowaniu kosztuje ok.3 razy tyle, więc cenowa zaleta Celerona jest bezsprzeczna. Do wykonania naszego eksperymentu potrzebujemy także płyty głównej (opartej na chipsecie BX!!!) obsługującej Slot 1 i pamięci typu SDRAM, o częstotliwości 100 MHz. Najlepiej będzie jeśli „przy okazji" zmienimy naszą poczciwą kartę 2D na podzespół pracujący przez złącze AGP (najlepiej z 4 lub 8 megabajtami pamięci – np. Intel 740 lub S3Virge GX2).

Mając wyżej wymienione komponenty możemy spróbować wykorzystać drzemiące w Celeronie zapasy mocy. Procesory klasy PII, które nie posiadają pamięci podręcznej L2, mogą zostać „podkręcone" o ponad 50% mocy wyjściowej bez uszczerbku dla ich pracy. Dlaczego? Obecność układu L2, choć zwiększa wydajność całego systemu, jest barierą technologiczną w przypadku próby przetaktowywania procesora. Układ szybciej się grzeje, zużywa i może pracować niestabilnie. Największa zaleta PII w tym momencie może stać się jego wadą! W przypadku Celerona jest odwrotnie. Procesor o mocy 300 MHz można „podkręcić" do 450 MHz! Najważniejsze, żeby moc przez nas osiągnięta była NIŻSZA od maksymalnej mocy płyty (uważajmy na to przy zakupie, najlepiej zafundować sobie płytę z maksymalnym taktowaniem 450-500 MHz). No to, zaczynamy! Po złożeniu całości (i poprawnym uruchomieniu) możemy spróbować zmusić naszego Peceta do większego wysiłku. W zależności od płyty jaką dysponujemy, przestawiamy taktowanie zegara naszego procesora ze standardowych 66MHz na kolejne (75, 83 MHz i dalej), albo zworkami na płycie, albo w BIOS-ie (ta ostatnia uwaga dotyczy najnowszych płyt m.in. firmy AWARD). Jeśli po podbiciu na kolejny poziom nasza maszynka nie może się odpalić (BEZ PANIKI!) przestawiamy zworkę w poprzednie położenie, w przypadku przestawiania softwarowego odpalamy maszynę trzymając wciśnięty klawisz Insert. Wartość wróci do poprzedniej pozycji. Uff! Uwierzcie.. ja też miałem przez moment pełne gatki. Jeśli mimo tego komputer nie chce się odpalić, proszę uważnie przejrzeć instrukcję do płyty głównej. TAM NA PEWNO ZNAJDZIESZ ROZWIĄZANIE.

Może jednakże zaistnieć problem innej natury. Twoja maszyna nie będzie chciała wskoczyć na 100 MHz i więcej z powodu... zbyt dobrej płyty głównej! Potrafiące automatycznie rozpoznać wetknięty weń procesor płyty potrafią być utrapieniem. W tym momencie musimy zaryzykować bardzo karkołomną sztuczkę. Nie pozostaje nam nic innego jak fizycznie zakleić (używając taśmy samoprzylepnej lub lakieru do paznokci) 21 pin procesora. Znajdziemy go ustawiając procesor w ten sposób, by dolny rząd nóżek procesora wystawał nieco w prawo. Wówczas odliczamy jedenasty pin od prawej w dolnym rzędzie i... mamy naszego herosa. Zaklejenie należy wykonać starannie (miłośnicy piwa i nerwusy odpadają – nie te ręce), uważając by nie zakleić sąsiednich pinów. Po włożeniu proca do gniazda wszystko powinno pięknie działać. W takim układzie można nawet pomyśleć o podbiciu magistrali do 112 MHz, ale to chyba nadmiar dobra! Nie przesadzajmy! Zwracam uwagę na zakup odpowiednich części, ostrzegając „oszczędzaczy" przed kupnem płyt i pamięci „no name" – takie oszczędności wyjdą bokiem! Przypominam także, że redakcja nie bierze odpowiedzialności za Wasze poczynania i wynikłe z tego konsekwencje sprzętowe – czynicie to wszystko na własne ryzyko. Osobiście uważam jednak, że przetaktowanie Celerona w opisany powyżej sposób jest na tyle proste, że wykonać je będzie mógł każdy posiadacz tego typu procesora.

Jagd52



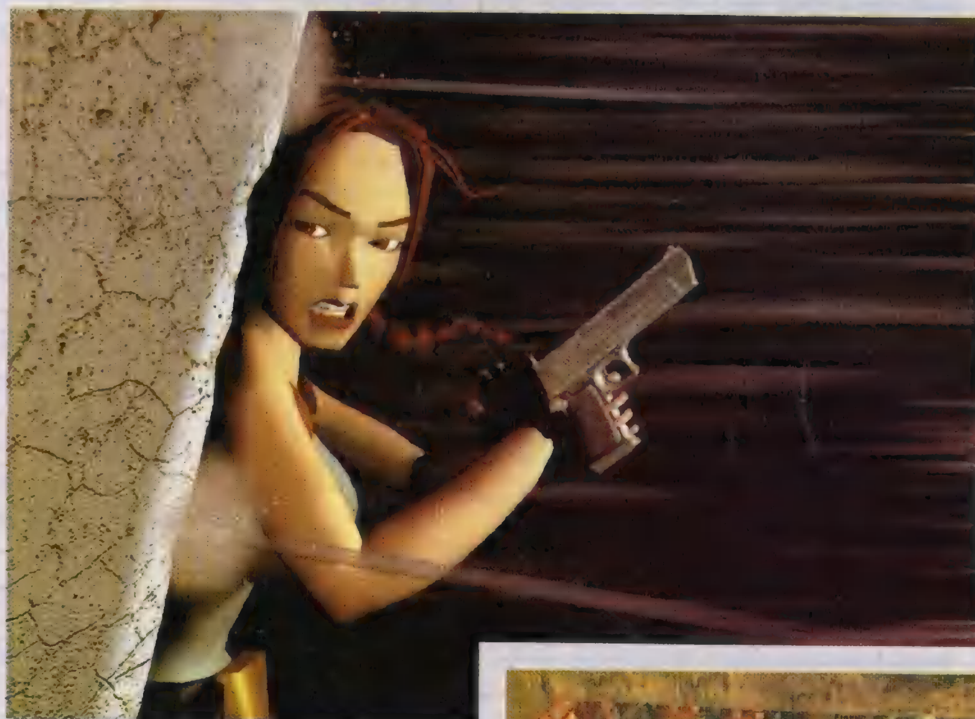
Tomb Raider 3

część druga

Miesiąc temu obiecaliśmy, że bezpiecznie przeprowadzimy Was przez pełną przygód, fantastyczną grę „Tomb Raider III", uwzględniając wszystkie jej nawet najbardziej tajne „sekrety"! A jako, że słowo się rzekło... Lara u płota, tfu!, co za bzdury. Lara oczywiście czeka na naszą pomocną dłoń, tam gdzie pozostawiliśmy ją miesiąc temu, a więc w dżdżystym i mglistym Londynie.

Level 5 Thames Wharf

Zaczęłam swoją podróż w poszukiwaniu kolejnych artefaktów od stolicy Anglii, Londynu. Pogoda była obrzydliwa – ciemno, wilgotno i mgła nie pozwalająca widzieć na większą odległość. Miałam jednak ciepłe ubranko i ochotę na następne przygody. Rozejrzałam się wokół siebie. Byłam na szczycie dachu, a w dół było tak daleko, że spadnięcie kosztowałoby mnie skręcenie karku. Zanim jednak udałam się w dół, postanowiłam bliżej przyjrzeć się pochyłej ścianie po prawej stronie. Wzięłam spory rozpęd i przeskoczyłam ją. Wylądowałam w zagłębieniu poniżej, gdzie zauważyłam świecący z daleka kryształ. Obok niego leżała też amunicja. Po zebraniu obu tych przedmiotów, wróciłam do skrzynki i wspięłam się na daszek po prawej. Z niego dałam susa na kolejkę, potem do końca mostku, aż do przerwy w barierce. Tam opuściłam się niżej, przeskoczyłam na platformę naprzeciwko. Potem skok na drabinkę, na dół i potem jeszcze raz opuściłam się niżej. W dole zauważyłam dużą pochylnię z drutem kolczastym na samym dole. Musiałam tak wymierzyć skok z miejsca, aby wylądować w samym środku wnęki w pochylni. Spokojnie przeszłam przez drut kolczasty, zabiłam szczury i zebrałam Sekret 1. Teraz przyszła kolej na powrót, który wbrew pozorom był dość kłopotliwy. Najszybsza droga prowadziła przez platformę pod kolejką. To z niej skoczyłam ukośnie na półkę przy ścianie i stamtąd dostałam się do wnęki z kryształem. W rezultacie wylądowałam na początku levelu. Na końcu platformy zeskoczyłam raz w dół, potem odwróciłam się tyłem do przepaści i zrobiłam uskok w tył. Gdy tylko moje nogi dotknęły pochylni, wyskoczyłam i chwyciłam się przeciwległej krawędzi. Wcisnęłam przycisk w ścianie, zabiłam wronę i skoczyłam z rozbiegu na drugą stronę przepaści na małą platformę z apteczką. Zebrałam ją i dobrze zapamiętałam to miejsce, bo gość piszący opis z moimi przygodami będzie się tu odwoływał. Opuściłam się na krawędź platformy i wisząc puściłam się natychmiast chwytając się zielonej półki poniżej. Gdy tylko weszłam do środka zaatakował mnie jakiś snajper z karabinem, w którego musiałam wpakować kilkanaście kulek z pistoletu. Na razie zignorowałam przycisk we wnęce po lewej stronie, tylko weszłam do ciemnego pomieszczenia przede mną. Tam udałam się w lewo, przeskoczyłam na małą platformę i zapaliłam flarę. Jak się okazało, jedna z półek była popękana i natychmiast zawaliłaby się, gdybym na nią weszła. Wyjęłam pistolety i załatwiłam szczury na półce obok. Po ich zabiciu wzięłam rozbieg i skoczyłam na tę półkę chwytając się krawędzi w ostatniej chwili. Podciągnęłam się i pobiegłam do ciemnego korytarzyka po prawej stronie. Na samym końcu napotkałam kolejnego napastnika, który jednak po śmierci dał mi Flue Room Key. Wróciłam do platformy z zabitymi szczurami, opuściłam się niżej po prawej stronie i nacisnęłam przycisk otwierający mi drogę powrotu. Ostrożnie zeskoczyłam na sam dół planszy (za pomocą półki poniżej), gdzie leżała amunicja, flary i apteczka. Przyciskiem w ścianie otworzyłam sobie drogę powrotu na platformę ze szczurami, skąd ponownie opuściłam się do półki z przyciskiem. Skokiem z uchwytem dostałam się na półkę naprzeciwko, a potem doszłam do zielonej płyty w podłodze. Tym razem przełączyłam przycisk, który przywrócił zielonej płycie pierwotne położenie, co z kolei pozwoliło mi bezpiecznie opuścić się na platformę poniżej. Czas na zdobycie Sekretu nr 2. Po zabiciu kolejnej wrony zauważyłam w ścianie otwory, do których mogłam się wczołgać, jednak zanim weszłam do środka, przeciągnęłam się do krawędzi w prawo. Tam znalazłam kolejne dwa otwory, w których była amunicja i flary (Sekret 2). Wróciłam na krawędź i przeciągnęłam się do trzeciej dziury od prawej, w którą z pewnymi obawami (i flarą w ręku) wczołgałam się. Na skrzyżowaniu skręciłam w prawo i wyszłam na małej, kwadratowej półce. Obok zobaczyłam windę malarską i przycisk na niej. Wcisnęłam ją i wróciłam do platformy z drugą wroną. Nie było wyjścia – po lewej stronie musiałam się opuścić na dół. Gdy dotarłam do podłogi, podbiegłam do skrzynek po prawej stronie, gdzie niespodziewanie wyskoczył na mnie kolejny snajper. Po jego zabiciu przeszukałam wszystkie zakamarki na dole, po czym wróciłam do początku levelu. Ponownie dostałam się długim skokiem na platformę, gdzie kiedyś leżała apteczka (i którą zapamiętałam). Powyżej zobaczyłam przerwę w ścianie, która posłużyła mi do przeciągnięcia się maksymalnie w prawo. Tam biegłam po ścieżce aż do rozwidlenia, na którym najpierw skręciłam w prawo (niższy korytarz). Dobiegłam do miejsca, gdzie był przycisk otwierany z platformy malarskiej. Po jego wciśnięciu platforma przysunęła się bliżej, dzięki czemu mogłam na nią wskoczyć. W momencie, gdy wylądowałam, zobaczyłam, że platforma podjechała akurat do wnęki w ścianie. Zabiłam wronę, wskoczyłam do wnęki i otworzyłam drzwi zdobytym wcześniej kluczem. Weszłam do środka i pobiegłam w kierunku kryształu, a potem w lewo. Nacisnęłam przycisk i zauważyłam, że gdzieś zniknęły płomienie. Teraz trzeba tylko znaleźć to miejsce, najpierw wychodząc jednak cało z tego pokoju (zrobiło się trochę gorąco). Wróciłam do rozwidlenia dróg i tym razem wybrałam górną ścieżkę. Gdy doszłam do otworu w ziemi, zobaczyłam, gdzie zniknęły płomienie. Zanim jednak zeskoczyłam na dół wskoczyłam po amunicję powyżej. Stamtąd zjechałam po pochylni i zebrałam rakietę (Sekret 3), po czym wróciłam do dziury i zeskoczyłam na dół. Biegłam w dół ciemnymi korytarzami, jednocześnie uważając pod no-





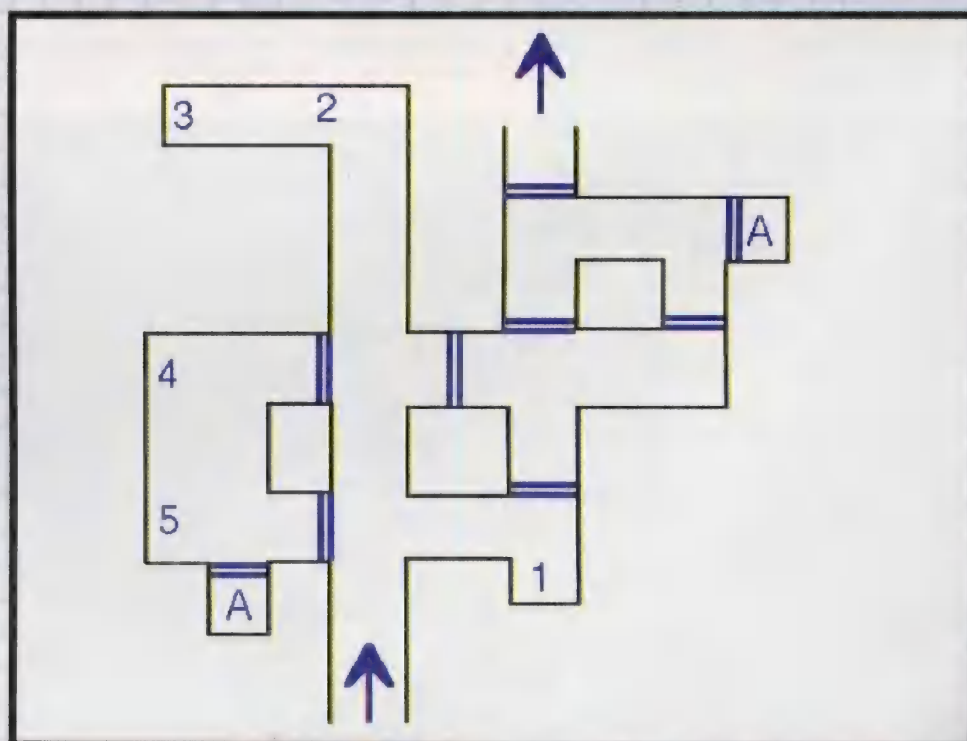
gi (najpierw przepaść, potem apteczka, a po drodze jeszcze kryształ). Ostatecznie zjechałam do dyspozytorni wodnej. Załatwiłam strażnika, który na mnie wyskoczył. Teraz czekało mnie nie tylko sporo główkowania, ale także sporo biegania. W pokojach, w korytarzu, były dwa zbiorniki na wodę – jeden pełny i jeden pusty. Zaczęłam od włączenia przycisku na ścianie po prawej, który napełnił wodą ten pusty. Potem pobiegłam tam i wskoczyłam do wody. Zebrałam amunicję i przestawiłam wajchę pod wodą. Otworzyła ona klapę w drugim, pełnym zbiorniku. Udałam się tam i zanurkowałam w nieznane. Gdy podpłynęłam do wielkich wiatraków, te lekko zwolniły, dzięki czemu nie została ze mnie sałatka, tylko mogłam wypłynąć po drugiej stronie. Pobiegłam korytarzem do końca, załatwiłam strażnika i zebrałam amunicję do shotguna. Teraz musiałam znaleźć na jednej ze ścian wąski korytarzyk, w który wczołgałam się po zabiciu dwóch szczurów. Zebrałam apteczkę i opuściłam się korytarz niżej. Znalazłam się w ciemnym pokoju, w którym jeździło jakieś dziwne urządzenie. Z tego co się domyśliłam, był to generator prądu. Najpierw pobiegłam na drugą stronę pomieszczenia, gdzie za kryształem ukryty był przycisk włączający światło. Teraz uważając na generator, wróciłam na początek i wysunęłam z wnęki w ścianie drucianą skrzynię. Dopchałam ją delikatnie (uważając za każdym razem, aby nie zostać porażona prądem) w pobliże oszklonej gablotki. Dzięki temu generator wjechał tam i uruchomił jedną z szybek w dyspozytorni wodnej. Pobiegłam więc tam i wcisnęłam nowo otwarty przycisk. Teraz pobiegłam do pierwszego zbiornika na wodę. Wskoczyłam do środka i popłynęłam w lewo, gdzie mogłam wyjść w czerwony korytarzyk. Na końcu korytarza doszłam do kolejnego zbiornika na wodę, który także przepłynęłam. Na drugim brzegu szybko zastrzeliłam strażnika, po czym weszłam do pokoiku, z którego on wcześniej wyszedł. Tam wcisnęłam przycisk, który dał dostęp do ostatniego przycisku w dyspozytorni wody. Tym razem jednak był problem z powrotem. Gdy wróciłam do najbliższego zbiornika, ten był pusty. Pobiegłam jednak po platformie biegnącej wzdłuż brzegu i zauważyłam na suficie kratki, po których mogłam przemieścić się na drugą stronę (dzięki mojej nowej umiejętności). Wróciłam do dyspozytorni i wcisnęłam ostatni przycisk. Po załatwieniu strażnika, wróciłam jeszcze raz do zbiornika, gdzie przeszłam po suficie i zanurkowałam pod wodę. Wpłynęłam do małego tunelu na dnie, który zaprowadził mnie do pomieszczenia katedralnego. Nabrałam powietrza i zebrałam z dna amunicję i apteczkę, po czy wyszłam na brzeg w ciemny korytarzyk. Wyskoczył na mnie kolejny snajper, jednak poradziłam sobie z nim bez problemu. Zebrałam kryształ i podbiegłam do drabinki, po której wyszłam na zewnątrz. Najpierw ostrożnie przeszłam przez druty kolczaste, po czym przeskoczyłam na małą platformę na wieży naprzeciwko. Potem wykonałam daleki skok z uchwytem, dzięki czemu dostałam się do pochylni i drutu kolczastego. Po płaskich częściach pochylni dostałam się wyżej, na „balkon" dookoła kopuły. Zastrzeliłam dwóch snajperów i weszłam do środka. Tam podeszłam do słupa na środku pomieszczenia i opukałam go od strony niebieskiej. Okazało się, że można go popchnąć trzy razy. Dzięki wspięciu się na półkę powyżej znalazłam apteczkę, zaś po przeskoczeniu na drugą stronę, zebrałam Cathedral Key (Sekret 4). Teraz skierowałam się do wyjścia z levelu, które znajdowało się po środku „balkoniku" z barierką. Zanim jednak zeszłam tam, trzeba jeszcze zatroszczyć się o Sekret nr 5. Podeszłam więc do wyrwy w płocie (nie tej środkowej, tylko tej na brzegu) i opuściłam się po drabinie. Po kilku zejściach w dół, doszłam ostatecznie do dużej apteczki, która okazała się Sekretem 5. Wróciłam do platformy i ostatecznie opuściłam ten level. Zanim jednak zacząłam następny, przeprowadziłam „ostrą" rozmowę



z jakimś gostkiem, który chciał mnie posłać na tamten świat. Spadam stąd, dalsza robota czeka.

Level 6 Aldwych

Od razu wiedziałam, że ten skok w nieznane nie będzie miły. Gdy tak leciałam w dół po kolejnych pochylniach, zobaczyłam naboje. Natychmiast chwyciłam się krawędzi i podciągnęłam do góry. Po zabraniu amunicji nie pozostało mi nic innego, jak tylko skoczyć w dół, do wody. Wyszłam na brzeg i pobiegłam po schodach na górę. Na prawej ścianie zauważyłam podejrzaną kratkę, którą rozwaliłam jednym strzałem z pistoletu. Weszłam do środka, zebrałam kryształ i podciągnęłam się wyżej. W końcu dostałam się do pokoju pełnego poprzecznych belek w podłodze. Za co drugą były ukryte jakieś przedmioty, a za jedną nawet jakiś chuligan. Po jego załatwieniu dostałam się do bloku skalnego, który mogłam raz pociągnąć. Obeszłam ścianę i zeskoczyłam do dziury, po czym skorzystałam z faktu, że blok który przepchnęłam, miał na sobie „drabinkę", dzięki czemu mogłam wejść wyżej. Potem opuściłam się do małego pokoju za szybą, gdzie znalazłam Maintenance Key i dużą apteczkę. Nacisnęłam przycisk, aby wyjść z pokoju i dostałam się do kas biletowych. Tu napadł mnie kolejny opryszek, którego załatwiłam dość szybko. Rozejrzałam się dookoła i zauważyłam dwa zejścia ruchomymi schodami w dół, na perony. Najpierw poszłam tym po prawej. Zbiegłam na sam dół i przeskoczyłam rozpadlinę. Gdy wbiegłam na peron, zaatakował mnie kolejny bandzior i piesek. Załatwiłam ich obu i pobiegłam do końca peronu (w prawo). Tam na ścianie zauważyłam zamek, który okazał się być właściwym do ostatnio znalezionego klucza. Otworzyły się drzwi obok, gdzie znalazłam nie tylko amunicję i apteczkę, ale także przycisk włączający światło na peronie. Wybiegłam z powrotem i pobiegłam do wielkiej rozpadliny, którą poprzednio przeskoczyłam. Po drodze jednak zauważyłam coś błyszczącego po drugiej stronie peronu. Podniosłam błyszczący pieniążek. Na razie nie bardzo mogłam skojarzyć do czego on mi się przyda, ale postanowiłam martwić się tym potem. Wskoczyłam do rozpadliny i pobiegłam w lewo. Po prawej stronie zauważyłam wejście do pomieszczenia, więc chciałam tam wejść. W tym momencie, nie wiadomo skąd, wyskoczyło na mnie metro – tylko szybki bieg pozwolił mi na uniknięcie niechybnej śmierci. Nie zdążyłam ochłonąć po ostatniej pułapce, a tu już napadło na mnie dwóch bandziorów. Po ich zastrzeleniu rozejrzałam się dookoła. Byłam w czerwonym pokoju (tak go sobie nazwałam roboczo), a wewnątrz nie było żadnych wajch ani przycisków. Najpierw wskoczyłam po kryształ w jednym z rogów pokoju, po czym wychodząc, zastrzeliłam psa, który niespodziewanie wyskoczył. Po drugiej stronie pokoju znalazłam małą apteczkę, po zebraniu której wróciłam do miejsca, gdzie był kryształ. Po prawej stronie była pochylnia, a wyżej ściana z siatką. Wskoczyłam na pochylnię i wyskoczyłam chwytając się siatki. Wspięłam się trochę wyżej i wykonałam odskok do tyłu. Tuż po wylądowaniu zabiłam kolesia i spojrzałam na sufit. Stanęłam na najwyższej skrzynce i skoczyłam z miejsca. Chwytając się sufitu przeszłam po nim w prawo. Po wylądowaniu na ziemi poszłam w głąb korytarza i doszłam do pochylni. Zanim zrobiłam cokolwiek rozejrzałam się i nagrałam stan gry. Teraz odwróciłam się tyłem do pochylni cofnęłam się, po czym zaczęłam zjeżdżać tyłem. Chwyciłam się krawędzi i natychmiast puściłam chwyt. Gdy upadłam na zapadającą się kładkę zrobiłam odskok w lewo, a potem znowu wyskok z końca pochylni na drugą stronę pokoju. Uchwyciłam się krawędzi i przeciągnęłam się w prawo. Puściłam chwyt i wylądowałam na kolejnej zapadającej się kładce. Gdy tylko zaczęłam zjeżdżać, chwyciłam się krawędzi i podciągnęłam do góry. Stojąc przez moment wykonałam odskok do tyłu z flipem i uchwyceniem się przeciwległej krawędzi. Opuściłam się kilka razy (chwytając się krawędzi) i dostałam się do SEKRETU 1, gdzie oprócz kryształu znalazłam nową broń – karabin MP5. Zeszłam na sam dół pokoju, ze-



brałam apteczkę i wróciłam na górę. W końcu dostałam się do pokoju z wodą. Za kolumną był kryształ, po zebraniu którego wspięłam się na górę. Gdy zobaczyłam nad sobą ognie, postanowiłam wspiąć się na szczyt, maksymalne przy lewej ścianie. Stojąc w miejscu obróciłam się w stronę kolejnej półki, na którą skoczyłam w odpowiednim momencie. Wtedy zgasły ognie. Podciągnęłam się wyżej i dostałam się do wnęki z przyciskiem. Po jego wciśnięciu, nie tylko otworzyłam sobie klapę w czerwonym pokoju, ale także uruchomiłam kolejne płomienie. Podobnie jak poprzednio, wspięłam się na górę tuż przy ścianie, po czym zeskoczyłam w dół i pobiegłam ciemnym korytarzem. Opuściłam się do miejsca, gdzie pod siatką było widać peron. Zanim jednak tam zeskoczyłam, poszłam w lewo po dużą apteczkę (zabijając przy okazji szczura). Po powrocie na peron udałam się do otwartej klapy w czerwonym pokoju. Tam wspięłam się wyżej, po czym zastrzeliłam strażnika z psem. Z małej wnęki nad klapą zabrałam amunicję do shotguna, a potem pobiegłam do pokoju w środku (między schodami). Zabrałam magazynki do karabinu i obejrzałam podłogę przy wejściu. Niestety, jedna z kładek była popękana, więc załamała się, gdy na nią weszłam. Mogłam wtedy pociągnąć raz skrzynię, dzięki czemu otworzyła się klapa po drugiej stronie pokoju. Skoczyłam tam i biegłam ciemnymi korytarzami, aż dobiegłam do pomieszczenia z dwoma przyciskami i zielonym światłem. Teraz czekało mnie bardzo dokładne i szybkie bieganie – musiałam wcisnąć prawy przycisk i biec do pokoju najdalej po prawej stronie (pokazał mi to odpowiedni rzut kamery). Wewnątrz wcisnęłam przycisk, pospiesznie wróciłam korytarzami do przycisków, wcisnęłam ponownie prawy przycisk i pognałam do środkowych drzwi. Wcisnęłam kolejny przycisk i kanałami wróciłam do pokoju z przyciskami. Teraz przyszła pora na wciśnięcie lewego przycisku i dobiegnięcia do drzwi najbardziej po lewo – udało mi się to w ostatniej chwili. Gdy wbiegłam do środka, nie wskakiwałam do wody, tylko wspięłam się na półkę po lewo i złapałam się siatki w suficie. Przeszłam po niej na drugi koniec pomieszczenia i zebrałam wszystkie przedmioty (naboje, kryształ i Solomon Key). Wskoczyłam do brudnej wody i popłynęłam wąskim kanałem do wyjścia. Teraz czekało mnie jeszcze zebranie drugiego Solomon Key. Znajdował się on w pokoju z wiertłem (kiedy wiertło zjechało, odsłonił się korytarz naprzeciwko). W końcu dostałam się z powrotem do kas biletowych, gdzie napadł mnie kolejny gostek. Po jego załatwieniu kupiłam bilet w jednej z kas i pobiegłam w stronę ruchomych schodów po lewej stronie. Gdy dobiegłam do góry błota, napadł mnie bandzior z pochodnią. Po jego zastrzeleniu przyjrzałam się bliżej jednej ze ścian. Znajdowała się tam kratka, którą dało się zestrzelić. Dzięki temu znalazłam SEKRET 2. Weszłam na peron, zastrzeliłam szczury i zeszłam na tory. Pobiegłam w głąb tunelu i wyjęłam mocniejszą spluwę – gdy z jednej ze ścian wyskoczył bandzior, natychmiast go zabiłam. Weszłam do środkowego pokoju i nacisnęłam przycisk, który otwierał drzwi do pozostałych pomieszczeń (w tym po lewej był kryształ, a po prawej, dalsza część wędrówki). Po zabraniu kryształu weszłam do następnego pokoju i wcisnęłam przycisk w ścianie – otworzyły się drzwi prowadzące do małego labiryntu. Zanim zrobiłam cokolwiek, nagrałam stan gry, gdyż istniała możliwość zakopania się na dobre. Ponieważ jestem wygodnicka, więc sporządziłam mapkę, na której zaznaczyłam wejście i planowe wyjście, pięć przycisków, apteczki i wszystkie drzwi. Teraz wystarczyło naciskać przyciski w następującej kolejności: 1, 2, 5, 3, 1. Ciemnym korytarzem dostałam się do obszernej sali z kilkoma ciekawymi przedmiotami. Najpierw zapaliłam flarę, po czym pobiegłam w prawą stronę. Na ścianach zobaczyłam dwa zamki, w które wsadziłam zebrane wcześniej klucze. Zanim pobiegłam do nowo otwartego pokoju, skręciłam w lewo (między kolumny) i zebrałam kryształ oraz nową broń – dwa karabinki Uzi. Teraz pobiegłam do nowej wnęki w ścianie. Tam znalazłam Masonic Mallet. Gdy wychodziłam z wnęki, z lewej strony zaatakował mnie pies, po zabiciu którego odwróciłam się w prawą stronę. Podeszłam do zapadającej się podłogi i... weszłam za kotarę. Za nią znalazłam Ornate Star. Teraz mogłam wrócić się lewą stroną do wyjścia w ścianie. Zanim skoczyłam do wody zebrałam flary i apteczkę, po czym zanurzyłam się w cuchnącej wodzie. Płynęła ciemnymi korytarzami, aż do końca. Potem wyszłam na półkę skalną. Wspięłam się wyżej i przeskoczyłam na drugą stronę chwytając się krawędzi. Podciągnęłam się, przeczołgałam przez siatkę i spadłam na platformę. Znowu wspięłam się wyżej i wyskoczyłam z miejsca chwytając się siatki w suficie. Doszłam do końca, opuściłam się na krawędź i zabijając szczura, doszłam do barierki biletowej. Wsadziłam bilet, dzięki czemu mogłam wbiec po schodach, zabijając przy tym szczury. Na górze zaatakował mnie jeszcze jeden bandzior, po zabiciu którego podeszłam do drzwi pokoiku obok (z ogniskiem wewnątrz). Okazało się, że zebrana niedawno gwiazda posłużyła za klucz do drzwi, dzięki czemu zaliczyłam SEKRET 3. Będąc wewnątrz, wspięłam się wyżej i przebyłam całą drogę do znanego mi już pokoju. Powtórnie dotarłam do pomieszczenia przy ostatnim sekrecie i tym razem, pobiegłam w dół po ruchomych schodach. Po lewej stronie, tuż przed zejściem w ciemność, zauważyłam drzwi, które pomógł mi otworzyć Masonic Mallet. Wewnątrz oprócz przycisku (który naturalnie wcisnęłam), znalazłam też SEKRET 4 (przy suficie). Wyszłam na zewnątrz i zeszłam w dół. W korytarzyku napadł na mnie kolejny bubek, który jednocześnie otworzył mi drzwi powrotne na pierwszy peron. Po co? Zobaczymy potem. Na razie przeskoczyłam dziurę w ziemi i pobiegłam dalej, po schodach na dół. Zastrzeliłam psa i wbiegłam na peron. Tam zastrzeliłam bandziora, zabrałam kryształ, apteczkę po zbóju i pobiegłam do końca torów, gdzie w ciemnej wnęce odszukałam dużą apteczkę. Wróciłam do korytarza powyżej i skoczyłam do dziury. Dostałam się do otwartej klapy, która jak się okazało, prowadziła do wnętrza pociągu. Wcisnęłam przycisk na ścianie i w ekspresowym tempie pojechałam dalej. Zeskoczyłam w dół i doszłam do ciemnego korytarza. Zobaczyłam na prawej ścianie trzy pochylnie w dół – w pierwszej była apteczka, w drugiej oprych z pochodnią, a trzecia była pusta. Pobiegłam za oprychem (nie strzelając do niego jeszcze) i poczekałam, aż dobiegnie do końca korytarza, do drzwi. Gdy wypuścił kumpla, zastrzeliłam ich obu i weszłam do pomieszczenia, z którego wyszedł ten drugi. Zebrałam przedmioty z podłogi i wcisnęłam oba przyciski w ścianach. Teraz czekała mnie długa droga do ostatniego sekretu w tym levelu, ale jak potem zobaczyłam, naprawdę było warto. Aby go zdobyć, musiałam wrócić na pierwszy peron (pomogły mi drzwi, które otworzył wcześniej jeden z opryszków), skąd dostałam się znajomą drogą do czerwonego pokoju. Tam wdrapałam się przez klapę do pokoju wyżej i weszłam do nowo otwartych drzwi na prawo. W ciemnym korytarzyku najpierw zabiłam bandziora z maczugą, a potem zebrałam wszystkie przedmioty (w tym wyrzutnię rakiet), co zaliczyło mi SEKRET 5. Teraz wcisnęłam jeszcze przycisk w ścianie, który pozwalał wrócić tą samą drogą i udałam się do końca levelu (pochylnia obok drzwi, które otwierały drogę do ostatniego sekretu). Zjechałam w dół i wylądowałam w podziemiach miasta przed obliczem przywódcy bandziorów. To był koniec tego poziomu.

Level 7 Lud's Gate

Gdy rozmawiałam z zamaskowanym gostkiem, domyśliłam się, że wpadłam z deszczu pod rynnę. Teraz czekała mnie wizyta w Muzeum Historii Naturalnej i nie tylko. Z rozmowy dowiedziałam się też, że opryszkowie, którzy do tej pory byli moimi wrogami, stali się bardziej przyjaźni (no, przynajmniej mnie nie bili). Jeśli więc nie chciałam stracić sprzymierzeńców, musiałam powstrzymać instynkt zabójcy. Pobiegłam za gostkiem z pochodnią, który stał w korytarzu i gdy dostałam się do dwóch basenów, pobiegłam w korytarz po lewej stronie. Dobiegłam do pochylni, zjechałam nią w dół i natychmiast wskoczyłam we wnękę na prawej ścianie, czując sufit z kolcami tuż za sobą. Wylądowałam w małym pokoiku z przyciskiem. Wcisnęłam go, ale poszłam jeszcze dalej w lewo, do wielkiego pomieszczenia z drutem kolczastym. Podeszłam do prawej krawędzi, opuściłam się w dół i przeciągnęłam się wzdłuż szczeliny na drugą stronę. Tam podciągnęłam się i wskoczyłam do ciemnego pomieszczenia i tak znalazłam SEKRET 1 w tym levelu. Teraz czekała mnie trudna droga z powrotem. Najpierw wskoczyłam na półkę powyżej, potem na jeszcze jedną, po prawej. Teraz stanęłam na krawędzi i wykonałam skok z miejsca z uchwytem na krawędź pochylni. Podciągnęłam się i zjechałam w dół, po czym wróciłam do pokoiku z przyciskiem. Wskoczyłam po drabinie i wspinałam się na górę. Gdy minęłam poziom podłogi, odskoczyłam do tyłu, zebrałam dużą apteczkę zza kolumny i wróciłam na





siatkową ścianę. Nagrałam stan gry, gdyż czekało mnie trochę trudnych skoków. Najpierw wczołgałam się do poziomu czerwonego światła. Przesunęłam się w lewą stronę i ustawiłam się tak, aby ręce dotykały jasnej linii (w czerwonym oświetleniu). Potem wykonałam skok do tyłu z flipem i chwyceniem się siatki po drugiej stronie. Gdy wspięłam się do końca, zobaczyłam rakietę. Tylko jak tam wejść? Gdy ręce dotykały krawędzi, puściłam na ułamek sekundy przycisk akcji, a gdy ciągle wisiałam, natychmiast wcisnęłam przycisk czołgania się. Dzięki temu weszłam do ciasnej wnęki i tak... zebrałam SEKRET 2. Powrót był także dość kłopotliwy. Opuściłam się prawie na sam dół kratki i powtórnie wykonałam odskok do tyłu z flipem i chwyceniem się siatki. Teraz wspinałam się jeszcze wyżej. Gdy napotkałam kolejną jaśniejszą linię (w ciemnym świetle:) postarałam się, aby ręce były o jedną jednostkę poniżej linii i wykonałam odskok do tyłu (bez flipa). Wylądowałam na półce, gdzie zebrałam amunicję do Shotguna i kryształ. Zjechałam po pochylni i ponownie chwyciłam się siatki. Teraz dotarłam do otworu przy końcu. Ukucnęłam i czołgałam się na drugi koniec korytarzyka. Tam zebrałam amunicję, po czym wróciłam do połowy korytarza, gdzie było wejście wyżej. Opuściłam się do pokoju pode mną i załatwiłam strażnika, który stawiał opór. Nacisnęłam przycisk w ścianie, załatwiłam drugiego służbistę i wzięłam się za przepychanie bloku skalnego. Gdy dopchnęłam go do przeciwległej ściany, wyszłam na korytarz i skręciłam w pierwszą odnogę w prawo. Znalazłam się w pomieszczeniu z fragmentami budowli egipskich. Zaczęłam od zebrania małej apteczki na półce po lewej, po czym wspięłam się do wąskiego korytarzyka między drabinami. W komnacie na końcu przepchnęłam blok w miejsce wejścia, weszłam na niego i wróciłam do wyjścia. Po lewej zauważyłam kawałek sufitu z drabinką, po której mogłam przejść do dwóch wnęk (w jednej był kryształ, a w drugiej przycisk, który musiałam nacisnąć). Gdy zaliczyłam obie wnęki, przyszła pora na znalezienie kolejnego przełącznika. Weszłam na półkę z pierwszą drabiną i pobiegłam w lewo. Skoczyłam do przodu z uchwyceniem się krawędzi i podciągnęłam się na platformę powyżej. Odwróciłam się i zobaczyłam kolejny przycisk. Po jego naciśnięciu klapa połączyła obie drabiny i mogłam teraz wejść na górę. Na szczycie odwróciłam się i skoczyłam trochę ukośnie na półkę po lewej, po czym wskoczyłam na lewą stronę, gdzie znalazłam flary i naboje. Przeskoczyłam dziurę w podłodze i dostałam się do pochylni.

Teraz czekał mnie dość trudny zjazd i skok z chwyceniem się przeciwległej krawędzi. Dobiegłam do końca i stanęłam przed kolejną pochylnią. Tu miałam do wyboru dwie drogi – krótszą (zaoszczędzała ponad pół godziny grania, ale opuszczała dwa sekrety – na dół, po pochylniach) lub dłuższą, ale pozwalającą w pełni ukończyć level. Chyba nie macie wątpliwości, którą ścieżkę wybrałam. Zjechałam na pękniętą platformę i natychmiast wyskoczyłam do przodu z chwyceniem się krawędzi. Zebrałam Embalming Fluid i wczołgałam się w korytarz przede mną. Doszłam do końca i opuściłam się niżej. Z korytarza po lewej stronie wyskoczył strażnik, którego załatwiłam, po czym poszłam przed siebie. W ciemnym zaułku, po lewej stronie, był kolejny wąski korytarz na końcu którego znalazłam pokoik z kolejnym strażnikiem. Po jego załatwieniu nacisnęłam przycisk w ścianie, zebrałam rakietę za drzwiami i poszłam w drugi koniec pokoju. Tam zeskoczyłam niżej i rozejrzałam się dookoła. Wyskoczyłam z miejsca i chwyciłam się siatki w suficie, po czym przeszłam na drugą stronę rozpadliny, do kryształu. Powtórzyłam manewr z wyskokiem i chwyceniem się siatki i doszłam gdzieś do połowy przepaści (kamera powinna na moment zmienić ustawienie). Wtedy puściłam się i wylądowałam na szczycie wielkiego sfinksa. Pierwszą rzecz, którą zrobiłam, było nagranie stanu gry, a potem rozejrzałam się dookoła. Do ziemi było bardzo daleko, więc każdy nie przemyślany ruch mógł skończyć się dla mnie tragicznie. Na dół było kilka zejść, jednak tylko jedno z nich prowadziło do trzeciego sekretu. Stanęłam w lewym-tylnym rogu platformy, na której stałam (licząc od spadnięcia z sufitu) i obróciłam się tak, aby patrzeć w przeciwległy róg. Teraz wykonałam skok z miejsca lądując na pochylni. Zjeżdżając przez chwilę, natychmiast wcisnęłam wyskok i w ostatniej chwili wylądowałam na dużym filarze. Odwróciłam się, wskoczyłam po apteczkę i wróciłam na filar. Teraz wykonałam skok z wyskoku z uchwytem na pochylnię, podciągnęłam się i zjeżdżając wyskoczyłam do góry, lądując na długim tarasie. Pobiegłam na jego drugi koniec, zebrałam kryształ i dwie rakiety, tym samym zaliczając SEKRET 3. Wróciłam na początek tarasu i skoczyłam z rozbiegu na sfinksa. Zjechałam w dół po kilku pochylniach i w końcu wylądowałam na ziemi. Obiegłam sfinksa dookoła i wbiegłam w korytarz po prawej – tam zastrzeliłam kolejnego strażnika, który chciał mi zaszkodzić. Wróciłam się jeszcze, do sali ze sfinksem, gdyż na prawo od schodów, była paczka naboi do shotguna. Teraz

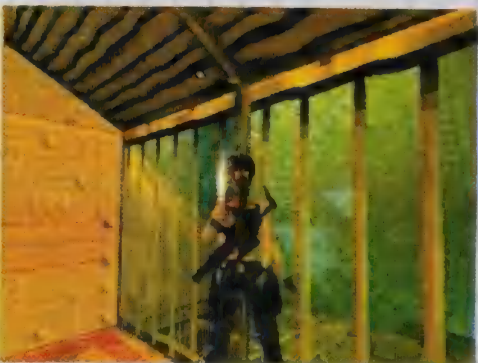


dopiero pobiegłam na górę, do wielkich drzwi. Ich nie dałam rady sforsować, więc musiałam poradzić sobie inaczej. Wskoczyłam na półkę nad drzwiami i obróciłam się od ściany. W przeciwległej ścianie zobaczyłam otwór, który lekko świecił się na niebiesko. Tam był SEKRET 4. Gdy wróciłam na półkę, pociągnęłam raz skrzynię i skorzystałam z niej do podciągnięcia się wyżej. Po prawej stronie było wyjście, które w ostateczności doprowadziło mnie do pokoju z dwoma skrzyniami. Jedną była ta, którą wcześniej pociągnęłam, zaś drugą mogłam pociągnąć dopiero, gdy popchnęłam tę pierwszą. W rezultacie powtórnie wspięłam się na górę po skrzyni, by potem ponownie opuścić się do korytarza z otwartym wyjściem. Jak się okazało, wylądowałam w pomieszczeniu z dwoma basenami z początku levelu. Teraz pobiegłam do planszy, gdzie zaczynałam level (ze śmieszną ławą). Na ołtarzyku po prawej położyłam Embalming Fluid i pobiegłam do końca komnaty. Gdy tylko weszłam na klapę, ta załamała się i spadłam kilkadziesiąt metrów w dół – na szczęście do wody. Gdy tylko rozejrzałam się dookoła, zauważyłam nowy pojazd – UPV. Dzięki niemu mogłam nie tylko szybciej poruszać się pod wodą, ale także strzelać posiadanymi harpunami (bez potrzeby posiadania wyrzutni harpunów). Jedyną jego wadą była słaba zwrotność, o czym przekonałam się już niedługo. Popłynęłam przed siebie i znalazłam się w dość obszernej jaskini. Po zabiciu krokodyla popłynęłam najpierw do pierwszego pokoju po prawej. Tam znalazłam otwór z powietrzem. Teraz mogłam zwiedzić wszystkie pokoje (drugi po prawej i oba po lewej stronie zalanej komnaty) – w każdym z nich było trochę przydatnych przedmiotów. Po każdej takiej wyprawie wracałam zaczerpnąć powietrza, gdyż w przeciwnym wypadku udusiłabym się. Gdy zebrałam już wszystkie przedmioty z pokoików i z głównej sali (tu były strzały, apteczka i amunicja) postanowiłam wypłynąć korytarzem po lewej stronie, na końcu komnaty. Po wyjściu na wysepkę zebrałam harpuny i zanurkowałam z zapaloną flarą do następnego basenu. Płynęłam do końca, gdzie za szybą zobaczyłam ostatni sekret w tej planszy. Na razie mogłam jedynie go obejrzeć i pociągnąć wajchę na przeciwległej ścianie. Zaczerpnęłam powietrza i popłynęłam do otwartej klapy obok, gdzie wyszłam na brzeg i wspięłam się wyżej. Specjalny rzut kamery pozwolił mi się zorientować w sytuacji w hali obok. Całego obszaru pilnował strażnik, a na górze siedział czujny nurek. Wcisnęłam przycisk w ścianie i wróciłam do wody. Wpłynęłam do nowo otwartych drzwi i nagrałam stan gry (aby w razie zauważenia przez strażnika nie stracić szansy na zebranie ostatniego sekretu). Płynęłam przed siebie, ale jak najbliżej dna – dopiero po wpłynięciu w zatoczkę po prawej, zaczerpnęłam powietrza. Zanurkowałam ponownie i odnalazłam mały pokoik z kolejną wajchą. Po jej pociągnięciu wypłynęłam i zapaliłam flarę – tak dojrzałam wąskie przejście do SEKRETU 5 (pod wodą, troszkę dalej od pokoju z wajchą). Ponownie zanurkowałam i wróciłam pod wodą w stronę wejścia, ale teraz popłynęłam w lewo do końca. Po prawej stronie mogłam wyjść na brzeg. Odwróciłam się i przeskoczyłam na drugi brzeg, potem skokiem z miejsca na platformę z harpunami. Po ich zebraniu ponownie nagrałam stan gry (obowiązkowo!). Teraz czekało mnie bardzo trudne zadanie – musiałam załatwić strażnika na tyle szybko, aby nie zdążył wszcząć alarmu. Tylko granatnik okazał się do tego przydatny. Podeszłam do krawędzi platformy, na której stał nurek i wcisnęłam jednocześnie przód+X (przycisk akcji). Gdy tylko zawisłam na krawędzi, natychmiast puściłam przód, aby się nie podciągnąć. Teraz musiałam tak podciągnąć się wyżej, aby wylądować od razu w pozycji kucanej. Wisząc puściłam na ułamek sekundy przycisk akcji i wcisnęłam go ponownie razem z przyciskiem kucania. Dzięki temu kucałam za nurkiem. Ciągle będąc w kuckach spojrzałam na strażnika – patrzył w trzech kierunkach – w moją stronę, na wprost i w drugą część pokoju. Mogłam go zdjąć tylko w tej ostatniej sytuacji. Ciągle kucając wybrałam z ekwipunku granatnik I czekałam na odpowiedni moment. Wtedy wstałam i wypaliłam z granatnika – strażnik zginął nie wydając z siebie tchnienia. Teraz mogłam zejść do wody po prawej i skręcić w lewy korytarzyk – tam czekał na mnie SEKRET 6 (jeśli włączyłby się alarm, to nurek wskoczyłby do wody i zamknął drzwi do tego sekretu). Wróciłam do zabitego strażnika, zabrałam Boiler Room Key i przeszukałam cały obszar (znalazłam tam dwa kryształy, kilka paczek harpunów, wyrzutnie harpunów, kilka apteczek i kilka rodzajów amunicji). Dopiero wtedy skorzystałam z kolejnego UPV, który znalazłam w szóstym sekrecie. Popłynęłam nim w korytarz po prawo, gdzie po drodze do ogromnej hali uspokoiłam nurka. W samej sali zaatakował mnie krokodyl, po zabiciu którego popłynęłam do pokoju z powietrzem (na lewo od pokoju z drugim UPV i martwym nurkiem). Teraz powtórnie czekało mnie zwiedzanie wszystkich zalanych pomieszczeń – po każdej takiej eskapadzie musiałam zaczerpnąć powietrza. Z przydatnych przedmiotów znalazłam kryształ i dużą apteczkę, zaś docelowo szukałam wajchy. Po jej pociągnięciu otworzyły się drzwi w innej komnacie. Tam znalazłam apteczkę i kolejną wajchę. Jej pociągnięcie także otworzyło właz w jednym z korytarzy. Niestety, wyskoczyła na mnie także banda płetwonurków, których zabiłam w dużym pośpiechu. Popłynęłam do nowo otwartego włazu i w końcu wypłynęłam na powierzchnię. Wyszłam na brzeg i rozejrzałam się. Przede mną dwie platformy z ogniami, a pode mną kolejny basen. Zanurkowałam tam, zebrałam harpuny i pociągnęłam za wajchę, co spowodowało wyłączenie płomieni. Przeskoczyłam po półkach wcześniej chronionych płomieniami i doszłam do korytarza z trzema prasami. Bez problemu przebiegłam pod nimi i dobiegłam do basenu. Wyskoczyłam z rozbiegu i chwyciłam się sufitu, po którym przeciągnęłam się na drugi brzeg. Zabrałam przedmioty i wróciłam na sufitową siatkę. Po niej dostałam się do małego pomieszczenia za wodospadem, gdzie użyłam Boiler Room Key. Otworzyły się drzwi, więc zabrałam kryształ i wcisnęłam przycisk, po czym wskoczyłam do wody. Na dole basenu czyhał na mnie krokodyl, więc najpierw załatwiłam go, wróciłam po powietrze i dopiero popłynęłam do nowo otwartego pomieszczenia (tym razem zostawiłam UPV – był za mało zwrotny). Postanowiłam płynąć bezpośrednio do celu, co okazało się słusznym posunięciem, gdyż pokoik z powietrzem został zalany. Gdy wreszcie wypłynęłam na powierzchnie zobaczyłam kolejną przeszkodę – wielkie „wahadła". Zanim jednak zdecydowałam się je pokonać, zabrałam przydatny przedmiot zza siebie. Teraz trzymając się maksymalnie lewej ściany przeskoczyłam do kładki na drugim końcu pokoju. Gdy wydawało się, że nie ma wyjścia, znalazłam w ciemnościach korytarz w suficie. Nim dostałam się na sam szczyt szybu windy. Tam wystarczyło kilka skoków na drugą stronę z chwytaniem się krawędzi, trochę czołgania się ciemnym korytarzami, aby w końcu dotrzeć do końca levelu. A w zasadzie, to do początku następnego. Dostałam się bowiem do pokoju pani „Wielkiej kosmetyczki", która posiadała co prawda kolejną część artefaktu, jednak jak stwierdziła, nie odda go po dobroci. Cóż, trzeba sobie wziąć samemu.

Level 8 City

Ten level to jedna wielka walka z Sofią. Podczas biegania należy pamiętać, że nie ma sensu marnować żadnej amunicji, gdyż panna jest nieśmiertelna. Aby ją załatwić trzeba użyć podstępu, ale o tym potem. Druga sprawa wiąże się z zielonymi pociskami, którymi Sofia sieje niemiłosiernie. Staraj się być w ciągłym ruchu, gdyż wtedy trudniej Cię będzie trafić. Pamiętaj też, że co jakiś czas strzela ona w Ciebie potężniejszym pociskiem, który zabiera ponad połowę energii, więc staraj się wtedy ukryć lub przeskoczyć pocisk. Teraz oddaję już głos Larze, która musi poradzić sobie z wrednym babskiem.

Gdy Sofia uciekła mi z pokoju przeszukałam jej biuro, ale nie znalazłam niczego ciekawego. Gdy wbiegłam na plac walki zostałam ostrzelana zielonymi pociskami na dobry początek. Nie bardzo przejmując się tym, wspięłam się na filar po prawej i przeskoczyłam z rozbiegu na ten po drugiej stronie. Tam mogłam podciągnąć się wyżej, gdzie po drugiej stronie zauważyłam przycisk. Pobiegłam, po drodze zbierając apteczkę i wciskając przycisk. Otworzył on klapę w suficie. Zanim jednak wspięłam się tam, podeszłam do krawędzi (po lewej stronie pomostu) i zawisłam na niej. Przeciągnęłam się w lewo, opuściłam niżej i podciągnęłam do szczeliny w ścianie. Po opuszczeniu się na dół okazało się, że znalazłam SEKRET 1, jedyny w tym levelu. Wróciłam do klapy i wspięłam się wyżej. Na krótkiej platformie podciągnęłam się jeszcze raz do góry, po czym zebrałam dużą apteczkę zza siebie. Przebiegłam na drugą stronę pomostu i wyskoczyłam na siatkę, chwyciłam się i podciągnęłam na górę. Zebrałam apteczkę i wczołgałam się na półkę z tyłu. Wspięłam się wyżej i przeskoczyłam wielką rozpadlinę. Sofia pluła we mnie pociskami, a ja ukryłam się za agregatem po lewej. Wyjęłam pistolety i strzeliłam kilka razy w skrzyneczkę w ścianie. Gdy zniszczyłam ją nastąpiło zwarcie, które skutecznie załatwiło wredne babsko. Odeszła w spektakularny sposób i jedyne, co po niej zostało to kolejny artefakt. Problem jednak leżał w tym, że prąd na moście nie pozwalał mi dostać się do niego. Musiałam powtórnie przeskoczyć dużą rozpadlinę, opuścić się niżej i





teraz przeskoczyć na drugą stronę levelu. Tam przeszłam dookoła metalowych kładek, po kamiennych półkach, aż do przycisku. On wyłączał napięcie i pozwalał zebrać artefakt. To był koniec levelu, jak i całej wycieczki w Londynie.

Level 9 Nevada Desert

Po chłodnym i ciemnym Londynie postanowiłam udać się w miejsce maksymalnie odmienne – gorącą, słoneczną i suchą pustynię Nevady. Po lądowaniu wyjęłam pistolety i zastrzeliłam dwa sępy, które krążyły powyżej. Potem załatwiłam grzechotnika za krzakiem. Na prawo od baseniku, za kaktusem, leżała rakieta do której dostępu bronił kolejny wąż. Teraz skierowałam się do korytarza za basenem. Gdy dobiegłam do ciemniejszej ściany, po lewej, okazało się, że jest to blok skalny, który mogłam popchnąć, odsłaniając amunicję do shotguna. Po jej zebraniu, poszłam wyżej. Przed pochylnią odwróciłam się tyłem i pozwoliłam zjechać w dół chwytając się krawędzi i przeciągając się maksymalnie w prawo. Wtedy puściłam chwyt i wylądowałam w SEKRECIE 1. Załatwiłam dwa węże, zabrałam kryształ, amunicję i apteczkę, popchnęłam blok skalny, dzięki czemu wróciłam na poprzednią trasę. Tym razem na pochylni zjechałam przodem i wyskoczyłam chwytając się przeciwległej krawędzi. Kolejną dziurę przeskoczyłam skokiem z rozbiegu i wspięłam się w dziurę po prawej stronie. Pobiegłam do wielkiej metalowej czaszy i wybrałam prawą ścieżkę. Nagle nad głową przeleciał mi F-117A! To przypadek czy ktoś mnie śledził? Podeszłam do końca, odwróciłam się w prawo i skokiem z rozbiegu przeskoczyłam na wąską półkę skalną. Pobiegłam nią do końca, ale uważałam na grzechotnika ukrytego w krzaku. Przeskoczyłam dalej i dobiegłam do końca ścieżki. Skoczyłam z miejsca na pochylnię po prawej. Chwyciłam się krawędzi, przeciągnęłam się w lewo i opuściłam na kolejną półkę pode mną. Za prawym zakrętem znalazłam dużą apteczkę, po zebraniu której wróciłam na podwyższenie w półce obok. Teraz musiałam wykonać skok z rozbiegu na wysoki „most skalny" naprzeciwko. Podciągnęłam się, załatwiłam węża i dobiegłam do dachu czaszy. Tam wskoczyłam w otwór i wypłynęłam na drugim brzegu. Znalazłam się u progu ogromnego kanionu. Jego ogrom początkowo mnie przeraził, ale jak się okazało, nie taki diabeł straszny. Najpierw przeskoczyłam z rozbiegu na małą półeczkę po prawej stronie, potem



skokiem z miejsca i chwyceniem się krawędzi, na płaską półkę. Wyjęłam pistolety i zabiłam kolejnego sępa, po czym ponownie skokiem z rozbiegu znalazłam się na tarasie skalnym. Dobiegłam do końca, podciągnęłam się wyżej i jeszcze raz. Teraz spojrzałam przed siebie i wykonałam długi skok z chwyceniem się krawędzi. Nie weszłam jednak wyżej, tylko zeszłam po drabinie niżej. Opuściłam się na krawędzi i dostałam się do SEKRETU 2. Po jego zabraniu, mogłam tylko zanurkować w wodzie. Zabrałam naboje, apteczkę i amunicję do shotguna. Pod każdym z wodospadów znalazłam coś ciekawego, po czym odszukałam czerwoną platformę skalną (było to jedyne miejsce, w którym mogłam wyjść na brzeg). Wspięłam się wyżej i przeskoczyłam na drugą stronę (z rozbiegu, ale bez chwytania się). Tam kolejny skok z rozbiegu i zeskok do małej wnęki poniżej. Zabrałam amunicję i wskoczyłam na półkę wyżej. Teraz wykonałam skok z rozbiegu z chwyceniem się przeciwległej krawędzi. Po drabinie wspięłam się z powrotem na półkę, gdzie zaczynałam zwiedzanie tego kanionu. Powtórnie dostałam się w okolice sekretu, tylko tym razem weszłam wyżej, poszłam po wąskiej ścieżce i przeskoczyłam z miejsca na drugą stronę. Wyjęłam pistolety i załatwiłam grzechotnika ukrywającego się w krzakach. Po przeskoczeniu na małą platformę koło dziury w ziemi, ponownie zobaczyłam samoloty patrolujące okolicę. Złapałam się lewej krawędzi, puściłam się na moment i złapałam się krawędzi poniżej. Przeciągnęłam się w lewo i podciągnęłam na końcu. Wyskoczyłam z miejsca na pochylnię naprzeciwko i odskoczyłam do tyłu, aby bezpiecznie wylądować na platformie skalnej, jednocześnie zbierając kryształ. Znalazłam się kolejnej wnęce. Obok mnie leżał detonator i kabel prowadzący w głąb jaskini. Pobiegłam tam i obejrzałam sobie ogromną skrzynię z trotylem. Pobiegłam też do zielonkawej jaskini, gdzie znalazłam flary i wróciłam do detonatora. Potrzebowałam klucza, aby odpalić ładunek. Tylko gdzie go znaleźć? Podeszłam do krawędzi od strony wodospadu i skoczyłam z miejsca na pochylnię. Gdy tylko zawisłam na krawędzi, przeciągnęłam się w lewo, gdzie znalazłam kawałek mniej pochyłej platformy. Z niej wykonałam skok z miejsca na pochylnię przede mną, podciągnęłam się, zjechałam kawałek i wyskoczyłam na półkę. Zabrałam apteczkę i za pomocą krawędzi, przeciągnęłam się w prawą stronę. Gdy kamera pokazała większy obszar, puściłam się i zjeżdżając wykonałam skok do tyłu lądując na wysepce skalnej. Poskakałam celnie po kolejnych wysepkach, aż dostałam się do wielkiej jaskini z żelaznym młynem na środku. W lewym rogu zobaczyła zwis skalny, pod który się wczołgałam i weszłam po drabinie do małego pokoju – był to SEKRET 3. Wróciłam do jaskini, zabiłam po drodze grzechotnika i obeszłam młyn z drugiej strony. Załatwiłam draba, który na mnie wyskoczył i pobiegłam do wodospadu po lewej. Przeskoczyłam strumyk, wdrapałam się na skały po prawej stronie wodospadu i wykonałam kilka ryzykownych skoków po wysepkach skalnych. Wreszcie dostałam się do małego wodospadu po lewej stronie, za którym znalazłam kolejną rakietę. Wróciłam do młyna tą samą drogą i wdrapałam się na jego szczyt. Pobiegłam wzdłuż rowu dopływowego, aż do rozległej dolinki. Załatwiłam sępa i przeskoczyłam na lewą stronę, zabiłam węża i pobiegłam pod wodospadami na drugą stronę. Tam załatwiłam kolejnego grzechotnika i zebrałam granaty. Wskoczyłam do wody i popłynęłam na drugą stronę, niedaleko wielkich stopni. Na ścianie zobaczyłam wajchę, która otwierała schowek z flarami dokładnie naprzeciwko. Po zaczerpnięciu powietrza popłynęłam na drugą stronę zbiornika – znalazłam tam kolejną wajchę. Po jej pociągnięciu otworzyła się klapa w podłodze między ukośnymi filarami. Tuż przy wejściu była kolejna wajcha, a potem, za zakrętem jeszcze jedna. Pociągnięcie za obie z nich otworzyło wejście do pokoiku na końcu tego korytarza. Wspięłam się i pobiegłam do końca korytarza, gdzie nacisnęłam przycisk w ścianie. Wróciłam do wody na skróty, zjeżdżając z wodospadem. Wyszłam na brzeg i pognałam na drugą stronę tamy. Teraz mogłam zeskoczyć i zebrać dwie apteczki – jedną za lewym rogiem, a drugą na półce skalnej, za wodospadem. Teraz wróciłam się aż na dół młyna. W odnodze jaskini po lewej stronie (niedaleko pierwszego grzechotnika) trafiłam do sporej windy. Po zabiciu draba zebrałam kryształ i klucz do detonatora z wnętrza windy. Wróciłam się do wody i wskoczyłam do niej – płynąc z nurtem dostałam się z powrotem do kanionu. Po dotarcie do detonatora użyłam klucza i wysadziłam ładunek. Gdy tylko wstałam, odskoczyłam w lewo, gdyż sturlał się na mnie ogromny głaz. Pobiegłam zobaczyć skutek wybuchu. Teraz mogłam wskoczyć na platformę po lewej i poskakać sobie po półkach skalnych. Gdy dotarłam wreszcie do wyjścia, moim oczom ukazał się obóz jeniecki – okratowany i pod prądem. Musiałam znaleźć sposób,



aby się tam dostać. Zeszłam na dół, wzięłam granaty ukryte między krzakami i pobiegłam do małej dziury w skale przy końcu płotu (dużą jaskinię w dół i po prawej na razie pominęłam). Wąskim korytarzem doszłam do rozstaju dróg – mogłam iść na dół lub wspiąć się na górę. Wybrałam też drugą drogę i doszłam do otworu w ziemi, pod którym była woda. Pod wodą najpierw pociągnęłam za wajchę znajdującą się za filarem, a potem za wajchę w „srebrnym" korytarzu. Wypłynęłam na powierzchnię i pobiegłam do wcześniej opuszczonej jaskini po prawej. Na dole załatwiłam oba węże i weszłam do drzwi po prawej stronie. Wewnątrz nacisnęłam przycisk i wróciłam do wąskich korytarzy. Tym razem na rozstaju opuściłam się w dół i pobiegłam do drugiego wyjścia. Wydostałam się na zewnątrz i zastrzeliłam dwóch opryszków. Wspięłam się po drabinie na wieżę, gdzie wskoczyłam do wody i wydostałam się na brzeg po prawej stronie pokoju. Przez dziurę w ścianie przeskoczyłam przez siatkę na drugą stronę, dokładnie do obozu. Najpierw przebiegłam się po okolicy i załatwiłam wszystkich więźniów, po czym weszłam do hangaru z Quad Bike'iem. Tam przeszukałam wszystkie zakamarki i wsiadłam na motor. Wyjechałam na zewnątrz i wjechałam na dach jednego z budynków, gdzie znalazłam Generator Access Pass. Zjechałam na dół i podjechałam do drugiego budynku. Tam znalazłam miejsce do wsadzenia karty, która otworzyła pokoik obok. Wyskoczył z niego oprych, którego szybko uspokoiłam po czym przyciskiem w ścianie wyłączyłam dopływ prądu do ogrodzenia. Wyszłam na zewnątrz, otworzyłam bramę i wsiadłam na motor, którym pojechałam dookoła ogrodzenia, a potem do jaskini po prawej (po pochylni). Podjechałam do wielkiej, czerwonej skoczni i za jej pomocą przeskoczyłam nad siatką do kolejnego obozu. Był to koniec levelu, ale dopiero początek dalszych przygód. Jedyną rzecz, którą pamiętam było to, że przednie koło zaczepiło o drut, co zakończyło się wypadkiem. Potem straciłam przytomność i... (cdn)

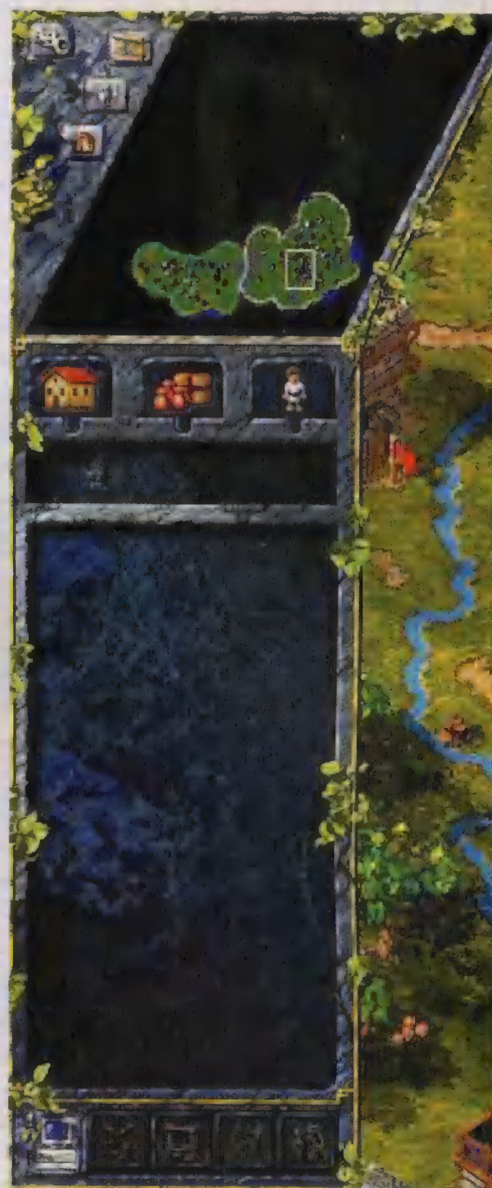
Baron Jack

Settlers 3

Małe jest piękne, głosi stare przysłowie. W zasadzie tylko miłośnicy militariów i co bardziej wyzwolone panienki skłonne byłyby negować tę mądrość ludową. Ale dzisiaj i oni muszą przyznać, że czas „Settlers III" nadszedł, a wraz z nim moda na wszystko co przypomina, choć przez chwilę smurfa.

My jednak nie będziemy snuć dociekań nad niezwykle przesympatyczną naturą owych stworzonek, a zajmiemy się niezwykle poważnym wymiarem gry - budowaniem infrastruktury państwa i problemem przetrwania w krainie, w której od ilości żelaza i węgla zależy Twoje zwycięstwo.





Zasady

Niestety, przed nimi nie uciekniemy. Dopadną nas na samym początku i ściśle ograniczą nasze poczynania. W przypadku tej gry najbardziej ciążyć nam będą zaszłości związane z faktem, że pogrywamy w część trzecią cyklu i co za tym idzie nie spotkamy się ze zmianami, które można ochrzcić mianem rewolucyjnych. „Settlers III" to strategia real-time silnie bazująca na rozwiązaniach z poprzednich odcinków. Naszym zadaniem jest więc zajęcie jak największego terenu i rozgromienie armii przeciwnika. Niby proste, ale... Przede wszystkim musisz nastawić się na prowadzenie długofalowych działań. Nie licz na to, że po zalogowaniu do gry od razu zbierzesz swoja ekipę i pójdziesz na sąsiada, którego łaskawie komputer podsunął pod nos zaraz na początku zabawy. Nic z tego. Mozolne tworzenie - oto na co jesteś skazany. W trzeciej części cyklu zrezygnowano z systemu transportu polegającego na krążeniu między chorągiewkami. Znacznie podniosło to grywalność i autonomiczność rozgrywki. Armia nie składa się tylko z uzbrojonych w miecze giermków i ich wariacji, ale z trzech typów wojska i uzbrojenia specjalnego. Wprowadzono i silnie rozwinięto wątek handlowy zabawy, co w wypadku pogrywania w trybie multi-player ma wielkie znaczenie. Wszystko co tutaj wymieniono (a jest tego jeszcze trochę) sprowadzić można do jednej zasady - dziel i rządź.

Niech Się Mury Pną Do Góry

W „Settlers III" system wzajemnych zależności nie należy do zbyt skomplikowanych. Generalnie łańcuch ten opiera się na zasadzie „podaj cegłę". Dany towar można produkować tylko w jeden sposób, więc by dostać chlebek, najpierw musisz wybudować farmę, potem młyn i wreszcie piekarnię, wspieraną przez źródełko. Proste i logiczne, nieprawdaż? Ale w budowie infrastruktury należy przestrzegać kilku zasad. Przede wszystkim należy tworzyć coś na kształt okręgów przemysłowych. Oznacza to przymus stawiania powiązanych ze sobą konstrukcji obok siebie, by droga je łącząca była jak najkrótsza. Należy także pamiętać o odpowiednim ukształtowaniu terenu, może się bowiem zdarzyć, że nasi podwładni mogą sobie nie dać rady z ukształtowaniem terenu. Tak dzieje się na przykład przy budowie warsztatu produkującego katapulty. Jeśli nie daj Boże postawiliśmy go pod górką, to nasza produkcja będzie musiała sporo odczekać (podobnie sytuacja wygląda w przypadku lasu). Ponieważ nie mamy tutaj do czynienia z magazynem głównym, będziemy mogli budować miejsca składu, w których znajdą się wyprodukowane dobra, na które nie ma zbytu. Ważna jest aby całą zabawę rozpocząć od stworzenia dwóch-trzech chatek drwali, jednego (lub dwóch) tartaków i dwóch kamieniarzy. Jeśli teren nie obfituje w lasy od razu wybudujmy w pobliżu drwala chatę leśnika. Tylko w ten sposób można spokojnie spojrzeć w przyszłość. Następnym etapem (obok ciągłego powiększania krainki) musi być rozwinięcie infrastruktury żywnościowej. W tym samym czasie należy wysłać geologa na zwiad. Budujemy więc w pobliżu strumyka cztery obiekty. Najpierw farmera, potem młyn, następnie ujęcie wody i wreszcie piekarza. Gdy tak zgrupowane „zagłębie żywnościowe zacznie działać warto dodać w pobliżu farmę świnek i rzeźnika. Ale najpierw nasze kopalnie muszą zacząć wydobywać dwa podstawowe surowce - żelazo i węgiel. Wówczas spokojnie można stworzyć zakład wytopu sztab żelaznych i wytwórcę broni. Dopiero wtedy warto pomyśleć o chatce kowala produkującego narzędzia użytkowe. I tak właśnie powstało nasze pierwsze „zagłębie". Teraz można zacząć dodawać do niego elementy dublujące już istniejące obiekty (kilka nowych kopalń, farmę etc.). Budowle o charakterze specjalnym (świątynie, punkty handlowe, zakład szkutnika, arsenał produkujący bombardy itp.) twórzmy dopiero po ustabilizowaniu naszej pozycji, gdy zaczniemy odczuwać nadmiar materiałów produkcyjnych i wolnej siły roboczej. Co się zaś tyczy tej ostatniej - opłaca się stawiać zamiast jednej wielkiej rezydencji kilka mniejszych w różnych punktach królestwa - siła robocza zacznie szybciej spływać w miejsca gdzie naprawdę jest potrzebna.





A Jak Poszedł Jaś na Wojnę

Wojna! Wydawać by się mogło, że jest ona podstawowym elementem każdego RTS'a. Tutaj jest podobnie, choć z początku wydaje się, że błogiego spokoju słodkiej krainy nie zmąci żadne zło. Tymczasem każdy z naszych podwładnych, choćby tylko obierał ziemniaki, zaprzęgnięty jest do wielkiego wojennego kieratu. Stosowanie siły zbrojnej polega na znalezieniu właściwych



proporcji między wielkością terenu, a ilością wojska. Nim jednak przejdziemy do porad taktycznych opowiemy sobie co nieco o zabudowaniach wojskowych. Ponieważ nie mamy zbyt wiele miejsca skoncentrujemy się na Rzymianach. Przede wszystkim o sile naszej armii nie decyduje postawienie dużej liczby strażnic czy baraków. Musimy zadbać o kopalnie. Wybudowanie kopalni żelaza i węgla zapewni nam dopływ rudy, którą będzie można przetapiać na sztaby i używać w zbrojowni. Wiadomo, z kosami to tylko polscy desperaci chadzają. Produkcja uzbrojenia sprowadza się do wypuszczenia na rynek trzech typów zabawek: mieczy (wraz z tarczami), pik i łuków. Chyba nie muszę już pisać jakimi formacjami będziemy dowodzić. Aby móc wystawić wojsko musimy wybudować baraki. Jest to dość ciekawy obiekt, w którym składane jest wyposażenie i rekrutowana armia. Należy więc umieścić go w pobliżu naszych zakładów zbrojeniowych, lub w pobliżu fizycznego środka naszych posiadłości. Ponieważ można postawić kilka takich budowli i dowolnie manewrować siłami, zalecam ustawianie ich również w pobliżu większych zgrupowań wież strażniczych i zamków. Gdy już uzupełnimy nasze zapasy wyposażenia, musimy przyjąć do wiadomości kilka podstawowych prawd. Podstawowym typem wojska powinni być ludzie z mieczami. Ich uniwersalizm nie podlega dyskusji, w boju są niezwykle wytrzymali, spychając na drugą pozycję pikinierów. Łucznicy w walce bezpośredniej pękają niczym baloniki, więc pchanie ich na pierwszą linię ognia nie ma sensu. W tym momencie warto zastanowić się nad grupowaniem armii w oddziały złożone z tych samych jednostek, co znacznie ułatwi działanie. Brak tutaj jednak opcji RTS-owego grupowania oddziałów, co negatywnie wpływa na ich uporządkowanie podczas walki. Sam bój składa się tylko z dwóch części - obrony własnych granic lub ataku na wrogie strażnice. Walk spotkaniowych praktycznie nie uświadczysz. W przypadku obrony lepiej jest oprzeć ją na obiektach zdolnych pomieścić więcej niż jednego zawodnika - chodzi więc nam o duże wieże i zamki. Tutaj dotykamy delikatnego tematu rozbudowy pasa umocnień. Po radosnym okresie stawiania gdzie popadnie małych strażnic wreszcie dotrzemy kiedyś do granicy wroga i jeśli będzie on posiadał regularne siły na tym odcinku, to właśnie daliśmy gardło pod nóż. Przede wszystkim nie śpiesz się! Wzdłuż spornej granicy wystaw sieć posterunków składających się PRZYNAJMNIEJ z dużych wież. Ważne jest umieszczenie na ich szczycie łuczników. Po stoczeniu kilku walk powinieneś orientować się w zasięgu strzału naszych gierojów, więc właśnie w takim oddaleniu powinny być rozstawione strażnice. Optymalnym rozwiązaniem byłoby wsparcie linii obronnej zamkami, ale koszt ich budowy jest zbyt wielki. Najlepiej stawiać „trójkąty śmierci" - trzy wzajemnie wspierające się ogniem wartownie. Wyposażenie miejsc obrony w „mieczników" też nie jest bez znaczenia. Duże wartownie powinny mieć ich po dwóch, zamki zaś dobrze obstawić trzema i całkowicie wypełnić luki na blankach łucznikami. Tyle obrona, co do ofensywy... Atakować należy bezwzględnie grupami po 5-8 żołnierzy. Dwie z nich powinny być złożone z żołnierzy władających mieczami, ostatnia wspierać powinna natarcie strzałami z łuków. Ważna jest by mnie pozwolić wrogowi zaatakować bezpośrednio łuczników. Szturm wykonuje jedna grupa ze wsparciem „cichej artylerii", druga asekuruje natarcie. Tak należy postępować w przypadku posiadania tylko siły żywej. Rzymianie (podobnie jak i dwie inne rasy) posiadają jednak specyficzne uzbrojenie. W naszym przypadku będą to katapulty. Ich budowa pochłania duże ilości drewna, kamienia i nieco stali, lecz jest opłacalna. Najlepiej jednak wystawić 2-3 wyrzutnie, co zwiększy moc bojową grupy. Pamiętać należy jednak o tym, że katapulty mają ograniczoną ilość amunicji i strzelać nimi można tylko do obiektów. Radzę wykorzystywać specyficzne dla każdej z nacji bronie, gdyż ich siła rażenia znacznie przewyższa klasyczne środki prowadzenia walki. Pamiętajmy jednak o ich niewielkiej wytrzymałości w boju bezpośrednim, więc chrońmy z takim mozołem wyprodukowane gadżety.

Multi Bój

„Settlers III" posiada bardzo ciekawą opcję pogrywania przez sieć. Każdemu, kto choć raz skorzysta z niej przyjdzie do głowy myśl, za którą Blue Byte kazałby ścinać - nudno! Tak, Panowie, czas to przyznać, mimo iż gra jest rasowym RTS-em dynamizm pogrywania sieciowego jest żaden. Składa się na to kilka czynników. Po pierwsze „Settlers III" to nie sieczka, w której liczy się prędkość i sprawne machanie mychą, po drugie, nim dojdzie do boju trzeba się tego nagłowić nad stworzeniem dobrej infrastruktury, a nie od razu iść w zaparte. Najlepiej pogrywać z partnerem i stworzyć z nim sojusz, by móc szybciej podbić krainkę. Komputerowy przeciwnik gra bardzo różnie, od pasywności Egipcjan po dość zaawansowaną agresywność Azjatów. Przyporządkowanie tych cech poszczególnym nacjom nie jest jednak regułą i w praktyce zależy od położenia wroga względem nas. Właściwie dopiero po zetknięciu się granic obu wrogich państw dochodzi do konfrontacji. Wyprawy wojskowe przez „Ziemię niczyją" nie należą do najczęstszych. Zachęcam przeto do częstego najeżdżania poszczególnych wieżyczek. Po ich zdobyciu należy je czym prędzej puścić z dymem i wrócić własnymi wojskami w granicę państwa. Nie pozwól na zbytnie rozciąganie szyków i maruderstwo. Warto urządzać wspólne wyprawy na wroga i atakować z kilku stron uszczuplając terenowo nieprzyjaciela. Współpraca między aliantami to nie tylko wzajemne podsyłanie sobie zbrojnych konusów. Najważniejsza rolę pełni wymiana handlowa, którą należy kultywować. Podsyłanie sobie materiałów lądem czy wodą szybko zaowocuje zwiększeniem potencjału sił zbrojnych. Jednego tylko nie rób podczas zabawy multi-playerem - nigdy nie ufaj do końca partnerowi, władza ma swoje powaby...

Jagd52

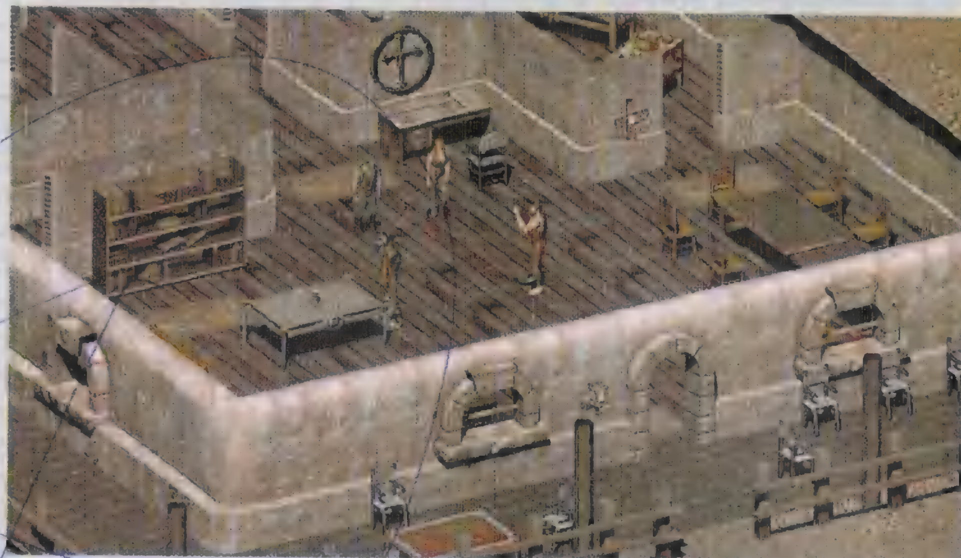
Dziękujemy firmie BIOS (tel. (022) 668 42 60 lub (022) 867 51 38) za wypożyczenie kart sieciowych, umożliwiających rozgrywkę w trybie multi-player.



Fallout 2

część pierwsza

Witam i współczuję. Nie powinniście byli kupować tej gry. Odetnijcie telefon, zabijcie psa, dajcie rodzicom na dwutygodniowe wczasy w Tunezji. Dziewczynie powiedzcie, że macie AIDS. UWAGA maturzyści: nie mówcie, że was nie ostrzegałem gdy spotkamy się w sierpniu na poprawce...



Jednak gra ta może być wyjątkowo deprymująca, jeśli nie wiesz jak zacząć. Początek ma ogromny wpływ na dalszy ciąg. Jeden mój znajomy zaczynał pięć razy... Aby oszczędzić Wam tych kłopotów, w ramce obok zamieszczamy krótki przewodnik, w jaki sposób stworzyć naszego herosa.

Pustynia. Gdzieś w Ameryce

– Heeeeeej! Chłoooopaki! Patrzcie co mam.
– O mój... Trup.
– Wow, znalazłeś kolejnego biedaka, którego dopadł komornik.
– Czekajcie – widzicie te ciuchy? Leżącą obok broń? Te pogardliwie przez was osądzone 20 kilo kości żyło w Drugiej Poatomowej... A to co? Coś owinięte w skórę. Jakby dziennik.
– Kurdebele. To nie był zwyczajny Homo Post Nuclearus. Umiał pisać i czytać. Spójrzcie na jego strój. To jakiś rodzaj zbroi. Wysoko zaawansowanej technologicznie. A pod nim.... A kuku! Patrzcie jaka spluwa. To musiał być prawdziwy morderca...
– Panowie, sforsowałem zamek jego dziennika. Powiedzcie żonom i dzieciakom, że obiad z indykiem musi zaczekać. Do roboty!
– Co my tu mamy...

Świat jest jaki jest, nigdy się nie zmienia. Zawsze pełen przemocy i wojny. Wojna też się nie zmienia. Jestem już stary i doświadczyłem wszystkiego, co świat przede mną rzucił. Kiedyś nazywano mnie Wybranym, to ja miałem być ostatnią nadzieją plemienia Arroyo. Ten Dziennik jest historią moich zmagań przeciw Losowi i naturze. Piszę go, bo jestem pewien, że nie było to pierwsze, ani ostatnie wyzwanie przed jakim stanął człowiek. Niepisana umowa między mną a Losem mówiła, że gdziekolwiek byłem, tam były nieszczęścia i ludzie potrzebujący pomocy. Jeśli więc znalazłeś ten Dziennik, też stanąłeś na rozstajach. Weź go w rękę, niech Cię prowadzi i pokaże właściwą drogę. Świat bowiem jest jaki jest, nigdy się nie zmienia. To czego ja doświadczyłem pomoże Ci uniknąć niepotrzebnych cierpień.



Kreacja Bohatera

Jeśli decydujesz się sam stworzyć swoją postać:

1. Siła nie może zejść poniżej poziomu 6, ponieważ potem nie będziesz mógł używać Ciężkich Broni odpowiednio skutecznie. Zręczność też nie może być zbyt niska, bo niektóre giwery „nie zechcą" działać.

2. Przy kreacji można zaoszczędzić na szczęściu i wytrzymałości, gdyż mają one mały wpływ na rozrywkę. Szczęście ma za to ogromny wpływ na szansę pojawiania się „randoms" czyli dziwnych i śmiesznych wydarzeń ukrytych w grze losowo przez twórców (np. przeniesienie się do alternatywnego wymiaru, odkrycie składowiska odpadów radioaktywnych, mnich na moście rzucający wybuchowymi krowami, elementy z Monthy Pythona). Wytrzymałość definiuje ilość punktów życia, odporność na truciznę i radiację. Mnie się niezbyt przydała.

3. Percepcja i Inteligencja wpływają na poziom dialogów. Nie radzę zaniżać przynajmniej tego pierwszego. Drugiego zresztą też, decyduje bowiem o ilości punktów do rozdysponowania na umiejętności, po awansowaniu na nowy poziom doświadczenia.

4. Przy tworzeniu postaci trzeba uwzględnić, czy chcemy zabijakę czy inteligenta. Nie ma sensu dawać gościowi 10 siły i umiejętność Good Natured. Sprawa z umiejętnościami ma się tak, że prawie wszystkie mają dobre i złe strony. Na początek polecałbym „gifted", ale też start będzie sporo trudniejszy. Zwróci się to jednak potem z nawiązką. Jeśli nie chcecie dokonywać wyborów – proponuję Blood Mess, taki trait dla bajeru lub Chem Resistant, który chyba nie ma złych stron. Trzeba wybrać też „tags", czyli które umiejętności będą się szybciej rozwijać. Polecam „stealing". Bez niego trudno będzie zarobić. Do tego barter (koniecznie) i Big lub Small Guns. Lepiej Small, duże spluwy szybko się nie pojawią....

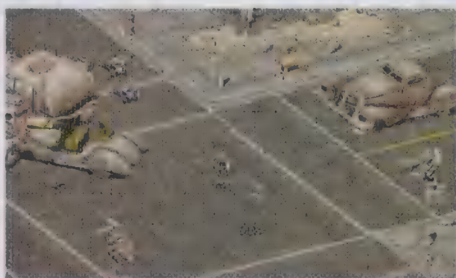
5. Teraz umiejętności dodatkowe – perki, nabywane z czasem ... Jest ich tyle, że wybór to prawdziwa rozterka. Jeśli masz niskie szczęście, nie naprawiaj tego biorąc Scout czy Explorer. Polecam Quick Pockets (aby zajrzeć do inwentarza w czasie walki wystarczą dwa, zamiast czterech punktów akcji). Potem przydaje się Magnetic Personality (o jedna więcej niż maksymalnie dozwolone osoba w drużynie). Jeśli szybko potrzebujesz kilkunastu punktów umiejętności, weź Here And Now – z miejsca jeden level w górę. To jedne z najbardziej przydatnych. Jest cała masa innych. Najważniejsze jest aby podporządkować ich wybór statystykom bohatera. Wierzcie mi, ciężko się gra omnibusami... W „Fallout" grałem kilka razy – najpierw postacią „gotową", potem gościem z nabitą charyzmą i inteligencją, na koniec z facetem o niesamowitym wprost szczęściu. Wierzcie mi, za każdym razem zabawa była trochę inna.

6. Na koniec moja konfiguracja: Gifted, Blood Mess, Siła: 6, Percepcja: 8, Inteligencja: 8, Zręczność: 8, Wytrzymałość: 4, Szczęście: 5. Tagi dla Barter, Small Guns i Stealing.

25 VI 2241

Świątynia Prób. Miała być moim ostatnim testem przed wyruszeniem na poszukiwania świętego G.E.C.K'a. Prawo plemienia było twarde i niezmienne. Wybrany musi wykazać się siłą duszy i ciała. Siły duszy dowiodłem w nieustannych wizjach wywołanych narkotycznymi oparami naszego szamana. Teraz miałem dowieść siły swoich pięści. Nie było to trudne. Świątynia zamieszkana była jedynie przez wielkie mrówki, ginące po dwóch uderzeniach i skorpiony, równie słabe lecz mogące zatruć. Przeszukiwałem wszystkie wazy, skrzynie itp., licząc na odtrutki lub leczący proszek. W jednej wazie były też materiały wybuchowe, którymi wysadziłem oporne drzwi. Plemię jest twarde, lecz nie bezlitosne. Ostatnia próbą była walka na pięści z naszym mistrzem. Wygrałem. Gdyby tak się nie stało, nie byłoby mnie tutaj. Gdy wynurzyłem się z wilgotnych lochów światło słońca było









jak błogosławieństwo. Najstarsza udzieliła mi pochwały i przedstawiła cel mej wędrówki, którego od dawna się domyślałem. G.E.C.K. Przed wyruszeniem nareperowałem jeszcze wioskową studnię i odnalazłem psa mojego kuzyna, zagubionego w lesie pełnym groźnych jaszczurek gecko. Wioskowy szaman, w zamian za korzenie pewnych roślin, zgodził się przyrządzić mi proszek leczący. Najpierw musiałem rozprawić się z dwoma zmutowanymi chwastami zamieszkującymi jego ogródek. Przy wyjściu z wioski moją uwagę zwróciła piękna włócznia wartownika przy moście. Była przekazywana z ojca na syna w jego rodzie. Mimo uwielbienia, jakim mnie darzył, nie mógł mi jej oddać. Zgodził się natomiast przerobić moją własną, w zamian za kawałek krzemienia. Miała go moja wredna ciotka. Nie bawiłem się w ceregiele. Ukradłem krzemień. Była mi coś winna za lata kpin i złośliwości. Gdy przekroczyłem most, odetchnąłem z ulgą. Ta wioska była moim domem, jednak czułem, że jestem inny. Nigdy nie podporządkowałem się do końca okrutnym prawom i wioskowej hipokryzji. Świat czekał na mnie. Miałem nóż, włócznię i kilka „dolarów", czy jak tam je nazywali handlowcy odwiedzający naszą wioskę, w kieszeni.

30 VII 2241

Dotarłem do Klamath. Spokojna mieścina. Jednak okazało się, że znajdzie się coś do roboty dla wędrowca. Byłem Wybranym, ale mimo wszystko musiałem coś jeść. Duży, tępy osiłek przy drzwiach sklepu poprosił mnie o pomoc przy strzeżeniu jego brahminów. W nocy okazało się, że masakrowało je stado skorpionów. Pijaczek Whisky Bob czekający na okazję w sklepie poprosił mnie o pomoc. Miałem podsycić ogień w jego bimbrowni, której lokację mi wyjawił. Także w sklepie dojrzałem wysokiego osiłka z kością w nosie. To był Sulik. Córka właścicielki powiedziała mi, że gdy handlarze niewolników porwali jego siostrę, ruszył za nią. W Klamath stracił trop. Upił się z żalu i narozrabiał. Teraz miał jeszcze 350$ do odpracowania. Postanowiłem biedaka wykupić za ukradzione ze sklepu pieniądze. Życie jest twarde... Ale warto było trochę obciążyć sumienie. Strasznie się ucieszył i zdecydował się mi towarzyszyć. Uznałem, że się przyda, tym bardziej że właścicielka sklepu poprosiła mnie o odnalezienie Trapera Smiley'a w pobliskich jaskiniach zamieszkałych przez gecko. W sklepiku z mięsem przekonałem się, że to jednak nie skorpiony kradły bydło Torra. Bliźniacy porosili mnie o „pożyczenie" jednej sztuki. Oh, trudno raz na brahminie, raz pod nim... Torrowi powiedziałem żeby pobiegł po pomoc, a sam wróciłem z bydłem do moich „pracodawców". W barze „Pod Złotym Gecko" postawiłem ludziom



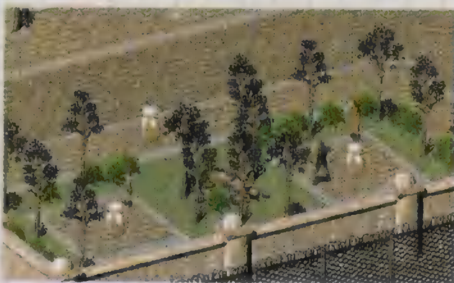


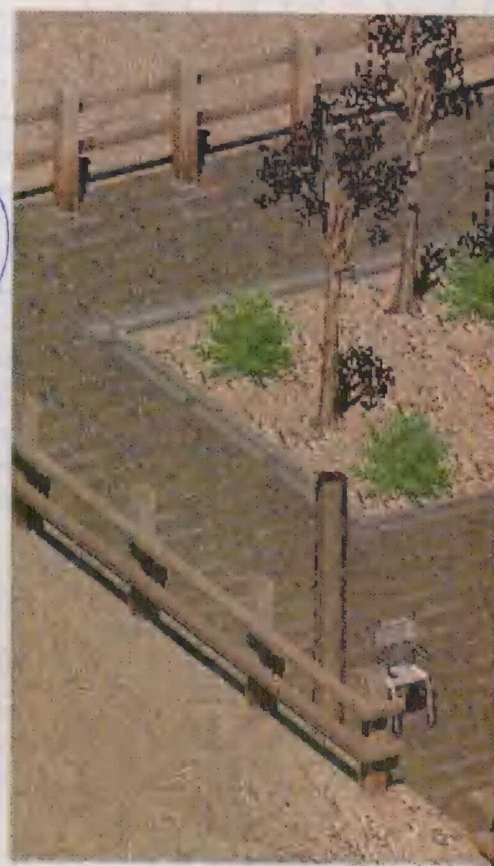
Łopatą i Nożem

Oto kilka wskazówek, jak pokonać nieprzyjaciół, których w „Fallout 2" spotkać można niepokojąco dużo.

1. Jeśli już dojdzie do starcia pamiętajcie: nie warto tracić ludzi. Towarzysze są na tyle cenni, że lepiej unikać ich straty i część strzałów przyjmować na siebie. Pomóc w tym może ustawienie opcji Defensive w Combat Control (jeśli się tylko da...). Powyższe dotyczy tylko bardziej zaawansowanego etapu gry. Na początku to Twoi towarzysze są znacznie wytrzymalsi od Ciebie. Polecam włączenie opcji Aggressive lub Custom – „Attack – whoever attacks me".
2. Wybranie perka Quick Pockets wbrew pozorom jest niezwykle ważne. Dla szybkiej postaci (10AP) oznacza możliwość dwóch strzałów i korzystania z inwentarza. Czasem to ratuje życie.
3. Fajną rzeczą jest perk Mysterious Stranger – od czasu do czasu jesteś wspomagany w walce przez tytułowego Tajemniczego Nieznajomego (Zorro?).
4. Kolejny przydatny bajer to awarness. Wiesz, ile wróg ma punktów życia i jaką nosi broń. Bardzo pomaga to przy dobieraniu celów. Czemu? Otóż zawsze najpierw atakujcie najsilniejszych. Słabi i tak nic nie zrobią, a jeden gość z minigunem robi więcej szkody niż trzech z shotgunami. Druga zasada: non Hercules contra plures, czyli gdy masz przeciw sobie dwu–trzykrotną przewagę liczebną – uciekaj. Przykładem są choćby yakuza. Są cholernie szybcy, jest ich dużo. Mimo że rzadko mają jakąś broń, lepiej z nimi nie zaczynać, zawalą człowieka samą liczbą. Podobnie małe DeathClawy. Gdy zaczniecie odpowiednio wcześnie (czyt. od razu) uciekać, powinniście dotrzeć do samochodu. Dobrym pomysłem jest prowadzenie ostrzału koło schodów – strzał, ucieczka, leczenie, powrót i od nowa.
5. Towarzysze to niestety, w dalszym ciągu, niemal debile. Im silniejszą mają broń, tym większe spustoszenie sieją. Niestety, celności im brakuje. Starajcie się nie stać na linii strzału. Dotyczy to szczególnie wielkiego Mutanta Marcusa i jego miniguna. Kosi jak zboże wszystko, co stanie mu na drodze. Odradzam dawanie mu rocket launchera ;-).
6. Zestaw uzbrojenia jest imponujący. Niestety, o dobrą broń jest dość trudno. W poniższej solucji wymienię miejsce występowania co ciekawszych. Ale – im broń lepsza, tym więcej żre amunicji. Kupujcie magazynki gdy tylko to będzie możliwe, tym bardziej że w sklepach zaopatrzenie zmienia się dość rzadko. Szczególnie ciężko jest dostać amunicję mniejszego kalibru – 5 mm, 4.7 czy 2mm. Gdy tylko pojawią się jakieś zbędne pieniądze, lokujcie je w amunicję, na pewno się przyda. Pod kontem zapasów ołowiu warto także przeprowadzić dobór broni i zrezygnować z typów, które posłużą tylko do jednej czy dwóch walk, na rzecz bardziej rozpowszechnionej (np. na naboje 7.62).

kolejkę i od razu mnie polubili. Szef baru poprosił mnie o lokalizację bimbrowni Boba. Byłem tam już i stwierdziłem, że nie przebije się przez tłumy gecko oblegające to miejsce. Za 50$ dopuściłem się największej zdrady... Gość w rogu okazał się być Johnem „Walczącym" Sullivanem. Poduczył mnie jak łamać nosy i żebra. Bar okazał się też istnym workiem informacji. Gość, który zostawił w mojej wiosce trop do Vault 13 i G.E.C.K, handlarz Vic, miał jakoby wyjechać do Den, lokalnego centrum przemysłu, rozrywki, narkomanii i zbrodni... Jego biuro było za łaźnią. Znalazłem tam... moją pierwszą w życiu strzelbę. Coś w stylu skałkówki na naboje 10 mm AP. Wtedy jeszcze nie wiedziałem, co to było i przez długi czas patrzyłem w czarny otwór na końcu kija, próbując jednocześnie pociągnąć za ten wystający metalowy języczek. Gdy mi się nie udało, przeszukałem inne szafki i znalazłem sprzęt, który mój Przodek nazywał radiem. Na wszelki wypadek wziąłem je. Postanowiłem zwiedzić też drugą część miasta – Trapper Town. Jak sama nazwa wskazuje, zamieszkiwali tam twardzi i nieustraszeni ludzie, każdego dnia biorący się za bary z Naturą. Może właśnie dlatego nie mogli sobie poradzić z malutkimi szczurami, które zalęgły się w piwnicach. Dostałem klucz i zobowiązałem się wypłenić plagę. Finałem było zabicie wielkiego białego szczura, mieszkającego na dole. Co ciekawsze, po wyjściu na powierzchnię drabinką, do której dostęp uzyskałem po wysadzeniu drzwi, w starym krążowniku szos







znalazłem całkiem zdatną do użytku pompę paliwową. Wziąłem ją, może się przyda. Zadowolony z okradzenia połowy miasta i znacznie bardziej doświadczony, postanowiłem wyruszyć dalej. Toxic Caves, groźnie brzmiąca nazwa, jakoś mnie na razie nie pociągała. Zostawało Den.

8 VIII 2241

Postawiłem swoją stopę w lokalnej stolicy rozpusty, bezprawia i tanich narkotyków. Przyjemne miasteczko. Wszędzie błędne postacie, wałęsające się bez celu z błogim uśmiechem na ustach. Dowiedziałem się, że to efekt nowego, super-uzależniającego narkotyku – Jetu. Podobno produkuje się go w New Reno. Lokację miasta zanotowałem w swoim PIP Boy'u. Mechanik na zachodnim krańcu Den zaoferował, że zamontuje znalezioną przeze mnie pompę i sprzeda to srebrne cudo stojące przy wejściu za 2000$. Nie wiedziałem co to jest, jednak moja krew zawrzała, gdy go zobaczyłem. Srebrny Highwayman. Już wiedziałem, że muszę go mieć. Po mojej głowie zaczęły tułać się różne plany zdobycie gotówki, nawet te najbardziej zbrodnicze. Gnany pragnieniem zacząłem rozglądać w poszukiwaniu pracy. Trafiłem do Gildii Handlarzy Niewolników. Jej szef – Metz trzymał Vica (handlowca po którego tu przyszedłem). Ten podczas rozmowy opowiedział, jak dostarczył Metzowi niedziałające radio. Poprosił o części zamienne. Jakie szczęście, że miałem jego radio z Kla-

Jak Przeżyć...

Zanim zajrzycie do kompletnego opisu przejścia, spróbujcie pograć trochę samodzielnie. Poniższe informacje pozwolą Wam przeżyć kilka pierwszych chwil.

1. Świetnym sposobem na zarobek jest kradzież. W NCR można na przykład ukraść gościom przy sklepie z bronią świetną strzelbę – Bozor. Części sklepikarzy można ukraść cały towar (tysiące $) lub pieniądze, którymi wcześniej się płaciło. Jeśli przy handlu jesteśmy, konieczne jest rozwijanie umiejętności targowania się (Barter) – bo inaczej oskubią Was do suchej nitki. Pamiętajcie też, że ceny w sklepach sąsiadujących ze sobą mogą się często znacznie różnić. Nie radzę na początku wydawać ogromnych sum na zbroje lub broń sklepową – i tak są one badziewne, a lepsze można będzie ukraść lub dostać dość szybko w czasie dalszej wędrówki (Den, New Reno).

2. Gdy poruszasz się po świecie, zaglądaj do wszystkich szafek, schowków itd. Ważne jest to szczególnie na początku, gdy liczy się każdy grosz.

3. Świetnym sposobem na zarobek jest włączanie się do walki na pustyni „na trzeciego" – czasami można spotkać mafię i gangsterów czy kupców walczących między sobą. Nie trzeba nawet opowiadać się po żadnej ze stron, tylko poczekać, aż wytłuką się nawzajem. Sprzęt, który pozbieracie z trupów, często będzie wart tysiące dolarów. Nie cieszcie się jednak. Dobra spluwa kosztuje i 15.000! Amunicja też jest horrendalnie droga.

4. Zapas stimpaków (prochy leczące) dla każdego członka drużyny nie powinien spadać poniżej

5. Warto mieć przy sobie kilka „boosterów" – mentaty czy psycho dodają inteligencji, percepcji, siły i zręczności. Jeśli o użytecznych przedmiotach mowa: koniecznie kupujcie wszystkie książki, które znajdziecie w sklepach, stanowią dużą pomoc przy rozwijaniu niektórych umiejętności (szczególnie potrafią zaoszczędzić czas przy rozwijaniu Science, Repair, Outdoorsman i First Aid). Obowiązkowe jest też noszenie elektronicznych wytrychów. Z reguły przydaje się mieć jeden lub dwa ładunki wybuchowe.

5. Grzecznie z twarzą. To nie przygodówka, gdzie można pyszczyć każdemu do woli. Wykażcie trochę instynktu samozachowawczego i nie gróźcie nożem gościowi, który ma w obstawie trzech goryli z dubeltówkami. Tu przydatna może być umiejętność „empathy", pokazująca drażliwe pytania i odpowiedzi. Ogólnie rzecz biorąc, bycie miłym z reguły popłaca. Można dowiedzieć się o questach w inny sposób nie dostępnych, a nawet zdobyć kilka punktów doświadczenia (np. wysłuchując opowieści ludzi).

6. Niedoceniana w jedynce umiejętność „Outdoorsman" umożliwia uniknięcie niechcianych spotkań na pustyni. To Wy decydujecie, kogo spotkać.

7. Inna, konieczna do życia cecha to Lockpick. Powinna wynosić przynajmniej ok. 50%. Umiejętności takie jak Doctor, First Aid, Gambling itd. możecie sobie spokojnie darować. Użycie Stimpaków jest szybsze i wygodniejsze niż ręczne leczenie, na szulerkę zaś nie będzie po prostu w późniejszym etapie gry czasu. Więcej pieniędzy daje zresztą dochód z trupów...

8. Od około 6-8 poziomu zacznijcie rozwijać umiejętność Big Guns, aby być przygotowanym na pojawienie się lepszych broni. Odpowiednio wcześniej należy się też przygotować na pojawienie się broni energetycznych.

9. „Fallout 2" to gra w dużym stopniu nieliniowa. Wiele questów daje rozwiązać się na kilka sposobów (np Elektrownia w Gecko), lepiej premiowane są te bardziej skomplikowane. Nie zawsze najlepszym wyjściem jest strzelanie do wszystkiego i wysadzanie. Tak więc paluszki trzymajcie w kieszeniach, nie na spustach. Szczególnie ważne jest to w niektórych lokacjach, w których można zginąć za bieganie z wyjętą bronią.

10. Samochód: cudowna rzecz, ma bagażnik (koniec targania ton złomu). Tankuje się go za pomocą amunicji do broni energetycznej! Nie szukajcie więc bezskutecznie stacji benzynowych...

11. Od razu proponuję, ściągnijcie sobie patcha. Około grudnia, stycznia powinien być ogólnie dostępny na krążkach, w Internecie dostępny jest m.in. pod adresem http://www.interplay.com/fallout2/. Radzę jednak najpierw poczytać readme, żeby nie było żalu z niespodzia` ¯ Tj





math ze sobą. Po naprawieniu musiałem go jeszcze wykupić – kolejny problem natury pieniężnej. Olśniło mnie, gdy zobaczyłem wnętrze baru Becky. Hazard! Uparcie obstawiając podwoiłem, potroiłem a nawet poczworzyłem ilość swojej gotówki. W sklepie handlarza prochami sprzedałem białą broń i kupiłem parę sztuk amunicji do skałkówki. Ostatecznie, po zgromadzeniu odpowiedniej ilości gotówki kupiłem samochód i Vica. Nawet przez myśl mi nie przeszło sprzedanie Sulika handlarzom za 12.000$.



W zdobyciu forsy pomogła mi przywódczyni miejscowego gangu, dając kilka prostych zadań: wybadać co się dzieje w opuszczonym kościele, spytać Metza czy w razie „wypadku" konkurencyjnego gangu da jej chłopcom pracę, dowiedzieć się jak osłabić przeciwników, a w końcu, pomóc jej ich zabić. Po tym ostatnim miałem tyle broni i sprzętu, że mogłem kupić co mi się żywnie podobało. Zrobiłem jeszcze parę dobrych uczynków, jak odniesienie Smithem'u obiadu od właścicielki jadłodajni, czy przekonanie lokalnego cwaniaczka Freda, żeby oddał forsę Becky. Twardo się targował, ale gdy porozmawiałem z nim parę razy po dobroci, oraz strasząc, oddał dług bez szemrania. Dziewczyna kazała mi jeszcze odebrać książkę od Dereka, jednak nie mogłem jej znaleźć. Przy wykonywaniu tych wszystkich prac zastała mnie noc. Właśnie wracałem od mechanika, gdy zobaczyłem dziwnie przejrzystą postać. To był duch niedawno zmarłej dziewczyny. Szukała swojego naszyjnika. W jadłodajni „U Mamy" dowiedziałem się, że ukradł go młody handlarz prochami, Joey. Nastraszyłem młokosa zemstą ducha i oddał prawie za darmo. Gdy biedna dziewczyna dostała swój amulet, rozpłynęła się w nicość. Zostały tylko kości, które litościwie pochowałem na pobliskim cmentarzu (rozkopując po drodze i ograbiając wszystkie inne groby, za co zyskałem przydomek „grabarz"). Zadowolony z dobrze wykonanej roboty, pochodziłem jeszcze trochę po mieście, zainteresowałem się najbliższymi ośrodkami cywilizacji, zafundowałem sobie i chłopcom trochę odpoczynku w ramionach przedstawicielek najstarszego zawodu świata i ruszyłem w dalszą drogę.

14 VIII 2241 – Toxic Caves

Uzbrojony, w towarzystwie, poczułem się wreszcie wystarczająco silny, aby stawić czoło przeklętym gecko w ich rodzinnej jaskini. Walka była prosta, parę strzałów i po wszystkim. Znacznie bardziej niebezpieczny był leżący wszędzie toksyczny zielony osad. Na szczęście przeszukałem wszystkie miejsca w jaskini i znalazłem kilka par kaloszy, które umożliwiły mi i moim towarzyszom przebrnięcie dalej. Na końcu jaskini czekał jakby nigdy nic Smiley. Broczył krwią z nogi – efekt działania złotego gecko. Obok niego były dziwne drzwi, coś jakby winda w Vault 13, którą widziałem na zdjęciach mojego Przodka. Nie działała. Vic, łebski facet, naprawił zepsuty generator i coś zaczęło w niej szumieć. Niestety, zamek był zbyt skomplikowany. Wiedziałem, że będę potrzebował elektronicznych wytrychów, aby go otworzyć. Jedynym miejscem gdzie mogły być, było New Reno. Plotki głosiły, że w porównaniu z nim Den było jak pensja dla grzecznych panienek... *(cdn)*

Piotres (support) & Lusiek (lustyk@polbox.com, UIN: 8508599)



Colin McRae R

Witam wszystkich mistrzów kierownicy po raz trzeci i niestety, ostatni. W tym odcinku przedstawiam dwa ostatnie kraje, oraz cztery bonusowe wózki. *Krzychoo*

Kraj: Indonezja



1. Gebang
Dystans: 5,4 km
Pora dnia: Ranek
Nawierzchnia: 60% asfalt, 40% piach
Uwagi: Pierwsza, dość łatwa trasa. Uwaga na odcinek na plaży.



2. Bohorok
Dystans: 4,4 km
Pora dnia: Południe
Nawierzchnia: 60% asfalt,
Uwagi: Również niezbyt trudna. Mało drzew w pobliżu drogi i sporo prostych. Uważać trzeba żeby się nie utopić w zbiornikach wodnych.



3. Prapat
Dystans: 5,8 km
Pora dnia: wieczór
Nawierzchnia: wodniste błoto
Uwagi: Koszmarnie trudna, długa i nieprzyjemna. Jedź bardziej technicznie, kosztem prędkości - opłaca się.



4. Porsea
Dystans: 5,4 km
Pora dnia: Noc
Nawierzchnia: wodniste błoto
Uwagi: Totalna beznadzieja. Jedna z najtrudniejszych tras w grze. Rozjaśnij monitor na maksa i jedź powoli.



5. Sukaiadi
Dystans: 4,5 km
Pora dnia: ranek
Nawierzchnia: 50% błoto, 50% asfalt
Uwagi: Uff... co za ulga, szybka i łatwa, jest sporo zakrętów położonych jeden za drugim.



6. Taniungbalai
Dystans: 4,1 km
Pora dnia: południe
Nawierzchnia: 60% asfalt, 40% piach
Uwagi: Podobna do pierwszej, choć nieznacznie trudniejsza. Uwaga na drzewa.



...ally

Część Trzecia



Kraj: Wielka Brytania



1. New Castleton

Dystans: 5,6 km
Pora dnia: ranek
Nawierzchnia: 50% płytki śnieg, 50% błoto
Uwagi: Mimo sporej liczby zakrętów, jest dość łatwa. Uwaga na przydrożne kanały.



2. Kielder Waters

Dystans: 6,4 km
Pora dnia: ranek
Nawierzchnia: 60% błoto, 40% płytki śnieg.
Uwagi: Podobnie jak poprzednio, ale zakręty są łagodniejsze.



3. Barningham

Dystans: 4,4 km
Pora dnia: południe
Nawierzchnia: 60% błoto, 40% asfalt
Uwagi: Bardzo malownicza trasa. Dużo jest wąskich odcinków, więc trzeba jechać dość wolno. Mimo to, dość łatwa.





4. Greenhow Hill

Dystans: 7,1km
Pora dnia: wczesny wieczór
Nawierzchnia: 50% asfalt, 30% błoto
Uwagi: Bardzo trudna, ponieważ ktoś złośliwie porozstawiał słupki przy samej drodze. Bardzo łatwo jest na nie wpaść!



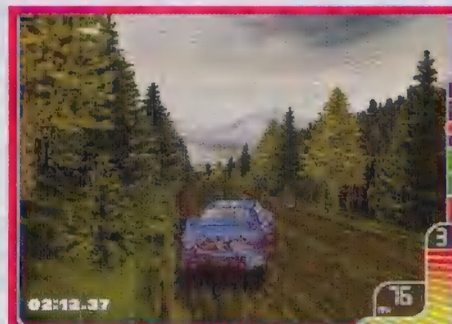
5. F. Of Bowland

Dystans: 5,8 km
Pora dnia: wieczór
Nawierzchnia: błoto
Uwagi: Dziwne, niby wieczór, a w rzeczywistości wygląda jak wczesny poranek. Niezbyt trudna, mimo dużej liczby zakrętów.



6. Dolgellau

Dystans: 5,3 km
Pora dnia: noc
Nawierzchnia: wodniste błoto
Uwagi: Noc, deszcz, śliska nawierzchnia. Trudna i nieprzyjemna.



APEL Mały apel do naszych Czytelników. Jeżeli sami odkryliście w grach jakieś tajne kody, to przyślijcie je nam, a zostaną one opublikowane wraz z Waszymi nazwiskami.

TIPS & TRICKS

Tipsy, tricki, to nasza specjalność. Z uwagi na to, że gry na najnowsze konsole traktujemy w naszym piśmie na równi z gierkami pecetowymi, stąd w naszej rubryce znajdziecie tricki dla PlayStation, N64 i PC.

Populous: The Beginning

• **PC CD**

Wciśnij na raz **TAB** i **F11** i wpisz **BYRNE,** co uruchmi kody. Podczas gry wciskaj:

TAB + F3 daje wszystkie czary
TAB + F4 daje wszystkie budowle
TAB I F5 daje full Mana







Grand Touring

• **PC CD**

Wpisz jako swoje imię:
GIMME8CARS – wszystkie samochody
MOREWELLY – masz szybszy samochodów
BONUSMOTA – daje bonusowy samochód
Inne kody: **CATCHUP, ELITECLASS**







Railroad Tycoon 2

• **PC CD**

Wciśnij **TAB** i wpisz kody: "Bigfoot-Gold", "BigfootSilver", "BigfootBronze", "Bigfoot", "BoBo", "King of the hill", "Cattle futures", "Powerball", "Slush fund", "Let me in", "Speed Racer", "AMD103", "Casey Jones", "Show me the trains", "Overtime", "Viagra"





O.D.T.

• **PC CD**

Zapauzuj grę i wpisz kody:
XUL – full energia
BOZ – full mana
JBB – naładowanie wszystkich broni
MUMU – doświadczenie na maxa
ALEX – 50 żyć
VINCE – lepsze czary
CACHOU – zastępuje powyższe kody



TOCA Touring Car Championship 2

• **PSX**

Wpisz się tak w trybie single player:
MECHANIC – wszystkie samochody
BIGLEY – wszystkie tory
TECHLOCK – bonusowy tor
DINKYBIT – jak wyżej
BANGBANG – nowa opcja w trybie challange
DUBBED – szybsze awarie
LUNAR – niska grawitacja
LONGLONG – długi wyścig
FASTBOY – tryb turbo
MINICARS – małe samochodziki
PUNCHY – wyłącza dyskwalifikacje w trybie championship
BCASTLE – ciekawe kolizje





G–Nome

• **PC CD**

Wciśnij podczas gry:
CTRL+I – włącza nietykalność
CTRL+Z – amunicja
CTRL+F – niszczy obecny cel
CTRL+P – wszystkie cele na radarze

M.A.X 2

• **PC CD**

Kilka pomocnych kodów:
MAXSPY
MAXSTORAGE
MAXSURVEY
MAXSUPER

Street Racer

• **PSX**

Wpisz kod na obrazku z passwordami:
DOUGAL – Platinum Circuit, nowy samochód - Rabbit.
NEJATI – Gold Circuit
TRAFIK – Silver Circuit
TURGAY – No i jeszcze dodatkowe opcje...

F16 Multirole Fighter vs Mig29 Fulcrum

• **PC CD**

Wciśnij **T** i wpisuj następujące kody:
you got what I need – nieograniczona amunicja
food goes here – przeładowuje samolot
big glup – tankuje samolot
youre here forever – nietykalność
damn that corner – nie możesz się rozbić
chiliburger – naprawia samolot
spindive – nie możesz być trafiony
paperairplane – papierowy samolot





Half-Life

• **PC CD**

Uruchom grę przez **hl.exe** -console. Następnie wciśnij tyldę (~), aby wyświetlić konsolę i wpisz **sv_cheats 1**, aby włączyć kody. Przeładuj grę, a następnie wpisz z konsoli jedną z komend.
Tryb Boga /god
Brak przenikania ścian /noclip
Wybór mapy /map [nazwa mapy]
Uzyskanie przedmiotu /give [nazwa przedmiotu]

Lista nazw map, single-player:
c0a0, c0a0a, c0a0b, c0a0c, c0a0d, c0a0e, c1a0, c1a0a, c1a0b, c1a0c, c1a0d, c1a0e, c1a1, c1a1a, c1a1b, c1a1c, c1a1d, c1a1f, c1a2, c1a2a, c1a2b, c1a2c, c1a2d, c1a3, c1a3a, c1a3b, c1a3c, c1a3d, c1a4, c1a4b, c1a4d, c1a4e, c1a4f, c1a4g, c1a4i, c1a4j, c1a4k, c2a1, c2a1a, c2a1b, c2a2, c2a2a, c2a2b1, c2a2b2, c2a2c, c2a2d, c2a2e, c2a2f, c2a2g, c2a2h, c2a3, c2a3a, c2a3b, c2a3c, c2a3d, c2a3e, c2a4, c2a4a, c2a4b, c2a4c, c2a4d, c2a4e, c2a4f, c2a4g, c2a5, c2a5a, c2a5b, c2a5c, c2a5d, c2a5e, c2a5f, c2a5g, c2a5w, c2a5x, c3a1, c3a1a, c3a1b, c3a2, c3a2a, c3a2b, c3a2c, c3a2d, c3a2e, c3a2f, c4a1, c4a1a, c4a1b, c4a1c, c4a1d, c4a1e, c4a1f, c4a2, c4a2a, c4a2b, c4a3, c5a1

Nazwy przedmiotów i broni:
item_airtank, item_antidote, item_battery, item_healthkit, item_longjump, item_security, item_sodacan, item_suit, ammo_357, ammo_9mmAR, ammo_9mmbox, ammo_9mmclip, ammo_ARgrenades, ammo_buckshot, ammo_crossbow, ammo_egonclip, ammo_gaussclip, ammo_glockclip, ammo_mp5clip, ammo_mp5grenades, ammo_rpgclip, weapon_357, weapon_9mmAR, weapon_9mmhandgun, weapon_crossbow, weapon_crowbar, weapon_egon, weapon_gauss, weapon_glock, weapon_handgrenade, weapon_hornetgun, weapon_mp5, weapon_python, weapon_rpg, weapon_satchel, weapon_shotgun, weapon_snark, weapon_tripmine

Trespasser

• **PC CD**

Aby udostępnić kody, musisz wpierw wcisnąć **ctrl+f11**
invul – nietykalność
woo – nieskończona amunicja
bionicwoman – wyższe skoki, ale spowolnione chodzenie
loc – widok lokacji
win – możesz obejrzeć sekwencję końcową
gore 2 – wzmocnione, okrutniejsze scenki
dinos – zatrzymuje dinozaury
bones – pokazuje interaktywne obiekty lub przedmioty
tnext – transportuje do ważniejszych lokacji na danym levelu



PROLINE SOFTWARE

PROLINE SOFTWARE

PC 3DFX

Colin McRae Rally
Tomb Raider II
Thief
Unreal
Commandos: Behind Enemy Lines
Final Fantasy VII
FIFA '99

PLAYSTATION

WYŚCIGI

Colin McRae Rally - wyścigi
Vigilante 8 - wyścigi
Gran Turismo - wyścigi
Test Drive 4 – wyścigi
Moto Racer 2 – motory
Formula 1 '98 – formuła 1

SPORTOWE

ISS Pro '98 - najlepsza piłka
FIFA '99 – piłka EA
NHL '99 - hokej EA
NBA Live 99 – koszykówka Electronic Arts
Total NBA 98 – koszykówka Sony

KARATE 3D

Ninja - karate
Tenchu - samuraj
Tekken 3 - hit
Mortal Kombat 4 - turniej
Fighting Force - [illegible]

DOOMO-PODOBNE

Duke Nukem T.T.Kill – najlepszy Doom
Duke Nukem 3D - przebój z PC

SYMULATORY

Ace Combat 2 – samolot

STRZELANINY

Colony Wars Vengeance - druga część [illegible]
Apocalypse - gra z Brucem Willisem
Wild 9 - szaderska strzelanina
Forsaken - najnowszy Descent
One – najlepsza strzelanina

STRATEGIE

Constructor - strategia
Theme Hospital – symulacja szpitala
Red Alert – strategia w czasie rzeczywistym
Warcraft 2 – strategia fantasy
UFO 2 – bronisz planety przed kosmitami
Panzer General 2 – strategia wojenna

PRZYGODOWE

Tomb Raider 3 - trzecia część
MediEvil - przygody denata
Oddworld: Abe's Exoddus
Resident Evil 2 - przebój
Tomb Raider 2 - druga część przeboju
Final Fantasy VII - super

ZRĘCZNOŚCIOWE

Lemmings Compilation - gra logiczna
Crash Bandicoot 3 - trzecia część
Spyro The Dragon - przygody smoka
[illegible] - dla dzieci
[illegible]
Pandemonium 2 – Błazen i Królewna
Crash Bandicoot 2 – lisek

PLATINUM

WYŚCIGI

TOCA
Micro Machines V3
V-Rally
Wipeout 2097
Destruction Derby 2

PIŁKA NOŻNA

ISS Pro

KARATE

Tekken 2
Soul Blade
MK Trilogy

PRZYGODOWE

Resident Evil
Oddworld: Abe's Oddysee
Tomb Raider
Alien Trilogy

STRZELANINY

Die Hard Trilogy
Loaded
Ace Combat
Soviet Strike

ZRĘCZNOŚCIOWE

Crash Bandicoot
Pandemonium
Rayman

INNE

GTA
Command & Conquer
Worms
True Pinball

NINTENDO 64

WYŚCIGI

V-Rally 64 - super wyścigi
Wipeout 64 - kosmiczne wyścigi
ExtremeG 2 - wyścigi przyszłości
F1 World GP - wyścigi Formuła 1
Top Gear Rally - samochody
Diddy Kong Racing - wyścigi
WaveRacer64 - skutery wodne
MarioKart64 – karting

PIŁKA NOŻNA

ISS 2 '98 – najlepsza piłka
FIFA '98 WC– piłka nożna

KARATE

Mortal Kombat 4 - turniej
Fighter's Destiny – najnowsza karate

SPORTOWE

1080 - snowboard
NBA '98 – koszykówka

ZRĘCZNOŚCIOWE

Zelda - SUPER
Banjo Kazooie - HIT!
Yoshi's Story - przygody Yoshiego
Forsaken - najnowszy Descent
Lylat Wars – Star Fox (+ Rumble Pak)
Mario 64
Shadow Of The Empire

DOOMO-PODOBNE

Turok 2 - hit!
Mission Impossible - hit!
Quake
Duke Nukem 64
Golden Eye 007 – James Bond!
Turok

Od 1 października 1998 roku już WSZYSCY mogą skorzystać z

PROMOCJI.

GRY 20% - 40%

TANIEJ

(dotyczy niektórych gier używanych na PSX, N64)

Zakup powyżej 200 zł (dotyczy Sony PlayStation), to wybrany PSM z kompaktem za 9 zł!

tel. (0601) 350–400

(pon.– pt. od 9 do 20, sobota od 9 do 13, niedziela - wyłącznie zamówienia)

DZWOŃ PO NOWOŚCI!

24h Wybrane tytuły realizujemy w ciągu 24 godzin.

W rozliczeniu przyjmujemy niektóre gry używane.

SONY PLAYSTATION
PSX Magazyn z CD po specjalnych cenach.
Prosimy o kontakt telefoniczny.

NINTENDO 64: Prosimy o kontakt telefoniczny. W sprzedaży gorąco polecany wyłącznie N64 wraz akcesoria!

PC: Informacja telefoniczna.

PROLine
P.O.Box 36, 05–400 OTWOCK

tel. (0601) 350–400
(pon.– pt. od 9 do 20, sobota od 9 do 13, niedziela - wyłącznie zamówienia)

Sklep firmowy: ul. Wiosny Ludów 67, Warszawa - Ursus

Kompleksowa pomoc dla salonów gier!

PROFESJONALNA LINIA

PROFESJONALNA LINIA

KONKURSY

Hej! Zacznę może od przykrej wiadomości - szczególnie dla posiadaczy Saturnów. Otóż zmuszeni byliśmy niestety przerwać „Konkurs dla Saturnowców" z przyczyn od nas niezależnych (konkretniej - przeczytajcie poniżej). Następna sprawa: największe szanse na wygraną mają tylko ci z Was, którzy jak najwcześniej przyślą do nas kartki z odpowiedziami (do 10-tego każdego miesiąca). Jak kartka przyjdzie po 10-tym (a takich przypadków jest bardzo dużo), to jest już po losowaniu, no i klops. No, to by było na tyle, jeśli chodzi o uwagi techniczne - zapraszam więc do części konkursowej.

KONKURS „3 PYTANIA"

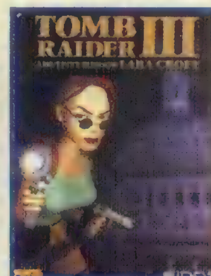
Odpowiedzi na pytania z numeru GK 1/99:
1. W grze „Apocalypse" występuje Bruce Willis.
2. Głównemu bohaterowi gry „Hopkins FBI" użyczył głosu Janusz Gajos.
3. Gra „Colin McRae Rally" oferuje na początku osiem samochodów.

Nagrody wylosowali:
1. Damian Staniec ze Starachowic otrzymuje grę „Star Wars: Rogue Squadron"
2. Marcin Gryc z Białystoku wylosował grę „X-Wing: Collector Series"
3. Marek Piekarski z W-wy otrzymuje „Pro Pinball"

Oto pytania na ten miesiąc:
1. W kogo (podaj profesję) wcielasz się w grze „Thief: The Dark Project"
2. Za sterami jakich maszyn możemy zasiąść w grze „Star Wars: Rogue Squadron"?
3. W jakim miejscu toczy się akcja gry „Half-Life".

Nagrody, które na Was czekają:
1. Tomb Raider 3
2. Reah
3. NHL Powerplay '98





KONKURS PSX

Odpowiedź na pytanie z ostatniego numeru:
Autorem sagi „Metal Gear" jest Hideo Kojima

Odpowiedzi na kartach pocztowych z naklejonym kuponem przysyłajcie na adres redakcji:

GRY KOMPUTEROWE
al. Marsa 6
04-202 Warszawa

Nagrodę, grę „Asteroids" otrzymuje Łukasz Sobczak z Łodzi

Pytanie na ten miesiąc brzmi:
Podaj nazwy co najmniej dwóch nowych broni, jakie są dostępne w grze „Tomb Raider III"

Nagrodą jest gra:
„Ninia: Shadow of Darkness"

KONKURS DLA SATURNOWCÓW

Odpowiedź na pytanie z poprzedniego numeru:
Niestety, mam smutną wiadomość dla Saturnów. Wraz z tym numerem kończymy konkurs poświęcony dla Was.

Odpowiedź na pytanie z nr. 1/99:
Pierwszą Saturnową bijatyką był oczywiście „Virtua Fighter"

Nagrodę, grę „Sega TCC" otrzymuje Andrzej Wartas z Warszawy

LISTY

Lutowy numer przed Wami! Trzymacie w łapkach egzemplarz Waszego ulubionego periodyku i nawet nie zdajecie sobie sprawy z tego przez co musieliśmy przejść byście mogli raczyć swoje patrzałki równymi kolumienkami tekstu. Styczeń i koniec ubiegłego roku był naprawdę gorrrącym okresem.

Jagd52

Chyba udało nam się Was zaskoczyć, co? Mimo złośliwości rzeczy martwych udało nam się wydać nasz noworoczny numer przed Sylwestrem i najświeższy stuff na naszym krążku aż parzył w łapki. Mamy nadzieję, że uda nam się utrzymać to tempo i każdy numer będziecie mogli kupić przed końcem danego miesiąca. Przejdźmy wreszcie do korespondencji.

(...) "Mam nadzieję, że w nadchodzącym roku będziecie jeszcze lepsi. Całe pisemko jest cool, mam nadzieję, że uda Wam się utrzymać obecny poziom. Trzymajcie się ciepło. PS. Plakatóóóóóóówwww!" (...)

Wojtek Pyr, Studzianki

Hej! Takich i setki podobnych temu życzeń otrzymaliśmy od Was. Listonosz donoszący nam codziennie kilkadziesiąt różnych listów po prostu przed Bożym Narodzeniem musiał wesprzeć się podręcznym wózeczkiem, a po chwili zamienił go na firmową brykę. Worek listów zaskoczył nas totalnie. Przy szklance złocistego napoju (rozcieńczona kola ;) spędziliśmy pewien wieczór przy rozpakowywaniu owego magicznego wora. Siedząc na podłodze próbowaliśmy odgadnąć co też niektórzy nabazgrali, ale moc świąt ograniczyła nasza percepcję. Na szczęście uratowała nas nocka i potrzeba udania się do domu. Chciałbym z tego miejsca serdecznie podziękować za wszystkie życzenia świąteczne i noworoczne. Wszyscy redaktorzy poczuli przypływ weny i zabrali się za swoje obowiązki ze zdwojoną energią. Dzięki!

„Piszę o tym, co na szczęście nigdy nie miało miejsca na łamach Waszego pisma. Chodzi mi o równanie videogames=dzieciaki. Takie podejście do sprawy po prostu mnie wkurza. (...) Ostatnio z kolegą poszliśmy kupić nową grę na moje ukochane N64 i co widzimy: dwóch gości (tak na oko 35 lat) pod pretekstem zakupu gry dla swoich synów pogrywało na sklepowym sprzęcie w „Tekkena 3" i „Gran Turismo"!(...)

Piotr Braczkowski, Olsztyn

Wreszcie i o nas dotarły tzw. tematy publicystyczne, co bardzo cieszy biorąc pod uwagę wiek naszych Czytelników. Poruszona tutaj przez Piotrka kwestia, problem bariery wiekowej wśród graczy, jest dla nas szczególnie ciekawa. W naszej redakcji siłą rzeczy pracują ludzie w bardzo różnym wieku. Recenzenci z zasady są najmłodsi i najbardziej narwani, potem cały pion techniczny, którego wiek zaczyna niebezpiecznie oscylować koło połówki trzeciego krzyżyka i wreszcie Naczalstwo, czyli prawdziwe dinozaury (co to nie robiliśmy na tym C64 ;). Wszystkich łączy jedno - miłość do gier komputerowych. Myślę, że podobnie jest z całą bracią komputerową. Znam ludzi, którzy dźwigając dziesiątki już lat na karku potrafią poświęcić kilka godzin w weekend na pogrywanie. System ten działa podobnie, jak w przypadku każdego hobby. Czy ktokolwiek pyta modelarzy o wiek? A przecież sytuacja jest bardziej kontrowersyjna, bo wszyscy rodzice świata uważają, że jeżeli ktoś dostaje model Spitfire to musi mieć około 15 lat i nie więcej, niebezpiecznie posądzając ludzi w innym wieku o „dziecinadę". Sam param się rozgrywkami w strategie planszowe i wielce bawi mnie sytuacja gdy prezentując moją dość pokaźną kolekcję tytułów spostrzegam spłoszony wzrok delikwenta, który odnalazł napis „dla dzieci od lat 12". Sytuacja zaś diametralnie się zmienia, gdy po godzince rozgrywki facet zaczyna rozmiękać w gąszczu przepisów ;). Gry komputerowe to tylko kolejne hobby, nie twierdzę, że nieszkodliwe i można się zanurzyć w „cyberprzestrzeni" bez ograniczeń. Ale nie demonizujmy tego typu zabawy i nie próbujmy sztywno określić obszar wiekowy, po przekroczeniu którego delikwent zaczyna być śmieszny. Lepiej sprawdźmy czy sami nie chowamy gdzieś pod łóżkiem drewnianego pudełka z cynowymi żołnierzami...

(...) „Zastanawiam się nad kupnem nowej maszynki (od razu mówię - peceta). Mam jednak problem w przekonaniu rodziców co do tego, by kupić podzespołu i samem u składać peceta. Tata twierdzi, że komputer kupiony w sklepie ma gwarancję i jest pewniejszy od tego, co można samemu złożyć. Pomóżcie!" (...)

Andrzej Tymanek, Łódź

Sprawa stara jak światek komputerowy. Istnieją tutaj dwie szkoły. Ludzie ceniący wygodę, dysponujący odpowiednimi pieniędzmi i nie chcący samemu babrać się przy składaniu maszyny (bo najczęściej nie mają o tym pojęcia) wybiorą na pewno oryginalne maszyny. Ci z mniej zasobnym portfelem lub po prostu maniacy elektroniki skuszą się na złożenie własnej maszyny, dopasowując ją do swych potrzeb. Do złożenia maszynki potrzebna jest pewna wiedza. Ludzie nie mający o tym pojęcia nie powinni się do tego zabierać. Złożenie (uwieńczone sukcesem, rzecz jasna ;)) jest ekonomicznie niezwykle opłacalne, cena złożenia takiej zabawki potrafi być niższa o 15-20 procent od ceny sklepowej. Co się zaś tyczy gwarancji... Składając peceta najlepiej kupować podzespoły od ludzi, którzy na giełdzie komputerowej handlują od dawna, wystawiają gwarancję i nie znikną z tygodnia na tydzień. Gdy zepsuje Ci się maszyna firmowa musisz targać ja całą ze sobą, bo plomby na obudowie uniemożliwiają własnoręczną wymianę złego podzespołu, w składaku (zakładając, że sam go złożyłeś) po stworzeniu maszyny sam będziesz w stanie zidentyfikować uszkodzenie i oddać wadliwą część. Firma za to posiada telefoniczną pomoc i całodobowy serwis (oczywiście nie wszystkie, ale powoli idziemy do tej Europy). Plusy i minusy powziętej decyzji w tym wielkim skrócie zdołałem Ci przedstawić. Swój komputer złożyłem osobiście i nie pozwalam się do niego dotknąć nikomu, kto nie ma chociażby bladego pojęcia o jego działaniu i przeszła mu era „eksperymentów".

Został mi jeszcze niezbyt atrakcyjny obowiązek przypomnienia o warunkach prenumeraty lub zakupu archiwaliów. Prenumeratę lub archiwalia zamówicie u nas wysyłając na adres wydawnictwa (podany w stopce) wypełniony czerwony blankiet, dostępny w każdym urzędzie pocztowym. Inaczej nie da rady! Ułatwijcie życie sobie i nam... dzięki!

PISZCIE DO NAS NA ADRES: **GRY KOMPUTEROWE**, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA PAMIĘTAJCIE O DOPISKU **"LISTY"**



Na Wesoło

Właśnie tutaj znajdziecie z wielkim trudem wygrzebane z listów Wasze artworki i dowcipy. Komisja, składająca się z kilku zakręconych jak pęczek drutu gości, postanowiła w tym miesiącu nagrodzić dwóch najciekawszych autorów zastrzykiem gotówki w wysokości 50 złociszy na duszę. Czekamy na następnych!

Co jest najczęstszym powodem zejścia blondynki z tego łez padołu?
Wybuch silikonu.
Michał Koczur, Bulowice

Rozmawiają dwie „panienki":
- Wczoraj trafiłam na jakiegoś kulturystę...
- I jak było?
- Czułam się tak, jakby przewróciła się na mnie wielka szafa z małym kluczykiem.
Michał Koczur, Bulowice

Ostatniego dnia roku szkolnego Jasio poszedł na zakończenie zajęć. Po powrocie do domu, gdzie rodzice czekali by zobaczyć jego cenzurkę, cisnął ją na blat stołu i powiedział:
- Przyszedłem do szkoły ostatni i zostało dla mnie najgorsze świadectwo.
Janusz Bańka, Mielec

- Jakie ciasto jedzą hydraulicy?
- Rurki.
- A górale?
- Karpatki.
- A stare dziadki?
- Pierniki
Katarzyna Maj, Konin



Przychodzi do lekarza komputer.
- Co z panem?
- Aaaaa, miga mi tu coś.
Katarzyna Maj, Konin

Z pamiętnika starego partyzanta:
- poniedziałek, „gonimy tych przeklętych fryców po lesie".
- wtorek, „te hitlerowskie łobuzy nas ganiają po lesie".
- Środa, „leśnik się wkurzył i wywalił nas wszystkich z lasu".
Katarzyna Maj, Konin

- Co to jest szczęście? - pyta nauczycielka w moskiewskiej podstawówce.
- Szczęściem jest, że urodziliśmy się w wielkim ZSRR - odpowiada prymus Wania.
- A co to jest pech? - znów pyta pani.
- Pech polega na tym, że nam się przydarzyło to szczęście.
Filip Budziewicz, Bydgoszcz

Jaka jest najlepsza metoda, aby uniknąć robienia błędów ortograficznych?
Nie pisać!
Marcin Plewczyński, Golina

Jegomość pyta znajomka:
- Dlaczego tak głośno wrzeszczysz na swoją żonę, gdy robicie zakupy?
- Bo obiecałem, że nie podniosę na nią głosu w domu.
Marcin Plewczyński, Golina

Na imieninach ojca zwraca się on do swego syna:
- Najlepszym prezentem dla mnie będą Twoje dobre oceny.
- Nic z tego tato, kupiłem Ci krawat.
M. Plewczyński, Golina

- Co oskarżony ma na swoją obronę? - pyta sędzia
- Młody wiek i brak doświadczenia adwokata.
M. Plewczyński, Golina

Sytuacja stała się poważna - troska w głosie Żabiego Króla była najprawdziwsza - odkąd ludzie zaczęli używać środków antykoncepcyjnych bociany koncentrują się na nas!
Marcin Plewczyński, Golina

Panie doktorze, proszę o tabletki na chciwość. Tylko dużo, dużo, dużooo!!!
Piotr Wachowicz, Platerów



- Co słychać, jak się miewa Twoja żona? - delikwent zadający pytanie nagle przypomina sobie, że pytany pochował małżonkę kilka miesięcy wcześniej. Nie chcąc wyjść na durnia szybko dorzuca:
- Wciąż na tym samym cmentarzu?
Kamil Wencel, Zawiercie

Jaki jest szczyt rasizmu: pić whisky Black & White w dwóch oddzielnych szklankach.
Kamil Wencel, Zawiercie

Przychodzi baba do lekarza z szybą i siekierą.
- Co pani jest? - pyta lekarz
- Szklarska Poręba.
Kamil Wencel, Zawiercie

Przychodzi bab do lekarza z Murzynkiem na ręku.
- Skąd u pani to niemowlę? - pyta lekarz
- Miałam randkę w ciemno.
Kamil Wencel, Zawiercie

Przychodzi 0,3 baby do lekarza, ten pyta:
- A gdzie reszta?
0,3 baby wyciąga krótkofalówkę i mówi:
- 0,7 zgłoś się!
Marek Bruź, Malanów

Podczas meczu piłkarskiego żona jednego z widzów pyta:
- Czemu wszyscy wymyślają temu człowiekowi na trybunach?
- Bo rzucił w sędziego kaloszem.
- Ale przecież go nie trafił...
- Właśnie dlatego.
Robert Haratym, Świdnik

Spotyka królik lisa z urwaną łapą i bez oka.
- Co ci się stało? - pyta go królik
- Założyłem się z niedźwiedziem o oko, że nie urwie mi łapy.
Paweł Rafałowicz, Białystok



Nagrody otrzymuje:
Za Kawały: Marcin Plewczyński
Za Rysunki: Marek Bruź

NUMERY ARCHIWALNE

JAK ZAMAWIAĆ

Prześlij przekazem pocztowym (czerwony blankiet, dostaniesz go na poczcie) odpowiednią kwotę pieniędzy na adres:
Gry Komputerowe, ul. Marsa 6, 04-202 Warszawa
Koniecznie na odwrocie blankietu (miejsce na korespondencje) napisz wyraźnie czego dotyczy Twoje zamówienie np. GK nr 1/99 i podaj jeszcze raz swój adres.

Ile to kosztuje? Zamawiając jeden lub dwa numery płacisz według cen detalicznych plus jednorazowo 2 zł kosztów wysyłki. Przy zamówieniu trzech i więcej numerów płacisz 3 zł za numer w zwykłej edycji lub 5 zł za numer w edycji z płytą CD. W tym przypadku jednorazowy koszt przesyłki wynosi 3 zł.

Termin realizacji zamówienia wynosi do 30 dni.

Uwaga! Nie przyjmujemy zamówień składanych telefonicznych.



GK 1/99 Porady: Populous 3, Colin McRae Rally [2], Grim Fandango, Tomb Raider 3 [1] **Cena 4.99**



GK 12/98 Porady: Hopkins FBI, Nightlong, Colin McRae Rally [2], Dune 200 [2] **Cena 3.99**



GK 11/98 Porady: X-Files, Final Fantasy 7 [3], Dune 2000 [1] **Cena 3.99**



GK 10/98 Commandos, Unreal [2] Sanitarium, Journament Project 3, Final Fantasy 7 [2], **Cena 3.99**



GK 9/98 Porady: Might & Magic VI, Final Fantasy 7 [1], Unreal, MK Mythologies [2] **Cena 3.99**



GK 8/98 Książe i Tchórz, Die By The Sword, Quake 2, StarCraft [3], MK Mythologies [1] **Cena 3.99**



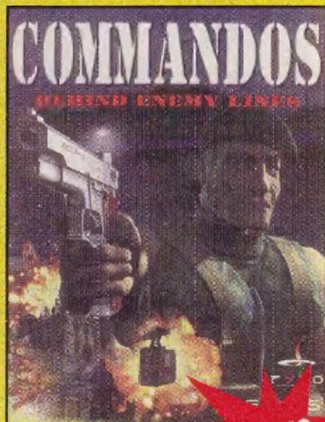
GK 7/98 Porady: Mysteries Of The Sith [2], Reah, Resident Evil 2 [2], StarCraft [2] **Cena 3.99**



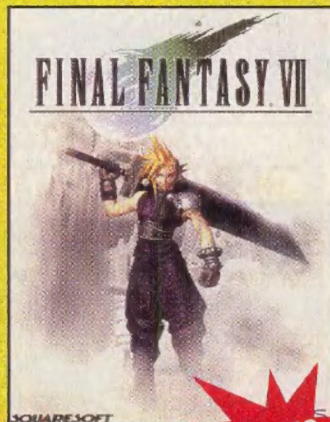
GK 6/98 StarCraft [1], Jack Orlando, Mysteries Of the Sith [1], Rebellion, Resident Evil 2 [1] **Cena 3.99**

WIELKA NIEUSTAJĄCA PROMOCJA PRENUMERATY
WYBIERZ SWOJĄ GRĘ ZA DARMO!

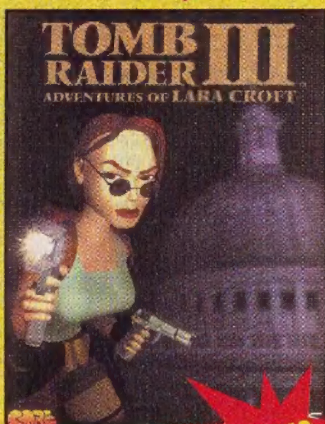
Każdy kto do końca lutego br. zamówi w redakcji roczną prenumeratę „Gier Komputerowych Edycja CD" otrzyma **za darmo grę** komputerową na PC! Możesz wybrać dowolny tytuł z 6 zamieszczonych poniżej gier.



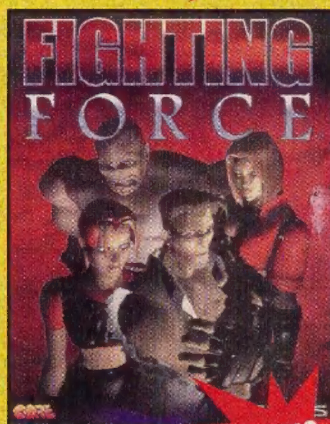
COMMANDOS GRATIS



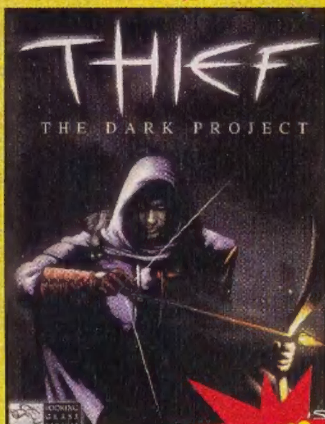
FINAL FANTASY VII GRATIS



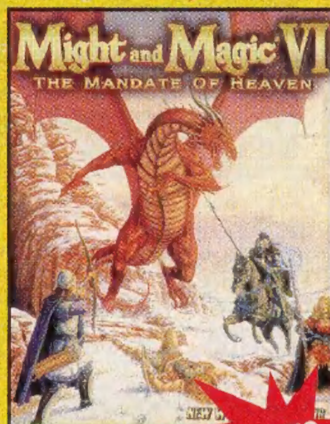
TOMB RAIDER 3 GRATIS



FIGHTING FORCE GRATIS



THIEF GRATIS



MIGHT & MAGIC GRATIS

Jak zamawiać. Koszt rocznej prenumeraty „GK CD" wynosi 119,40 zł. Taką kwotę należy przesłać na adres redakcji przekazem pocztowym. W tym celu należy udać się do najbliższego urzędu pocztowego, wypełnić standardowy blankiet (czerwony) na przekaz pieniężny, a na jego odwrocie, w miejscu na korespondencję, należy napisać drukowanymi literami, czego dotyczy wpłata – w tym wypadku np. prenumerata „GK CD" od numeru 3/99, zamawiam grę „Final Fantasy VII", adres zamawiającego (jeszcze raz, nigdy nie zaszkodzi!). **Uwaga!** Wysyłka gry nastąpi w przeciągu 30 dni i nadana zostanie oddzielnie. **Adres redakcji:** Gry Komputerowe, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6.

NIE ZWLEKAJ! WAŻNE DO 28.02.99



W NOWYM ROKU JESZCZE LEPSI



8 GRYWALNYCH DEM TOTAL SOCCER *(PEŁNA WERSJA!)*, WORLD LEAGUE SOCCER '99, RIVAL SCHOOLS, MONKEY HERO, ROLLCAGE, AKUJI THE HEARTLESS, WILD 9, POOL SHARK + *WIDEO:* METAL GEAR SOLID, LIBERO GRANDE



INDEX 337153 • ISSN 1427-6321 • CENA 22.00 ZŁ • NR 2/99

Oficjalny Polski
PlayStation™ Magazyn Nr 2

PEŁNA GRA TOTAL SOCCER

GRA ROKU '99?
ROLLCAGE
OBSZERNY ARTYKUŁ ORAZ DEMO NA CD!!!

WALCZYLIŚMY Z
LENNOXEM LEWISEM I SHANNON LEE!

A PONADTO:
RC STUNT COPTER
RAINBOW SIX
MONKEY HERO
KENSAI
TRAP RUNNER
TAI FU
SHADOW GUNNER

OSPRZĘT NASZYCH MARZEŃ
ZAJRZYJ DO HARDWARE!



POLSKA EDYCJA NAJPOPULARNIEJSZEGO PISMA O PLAYSTATION

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY... NIE PRZEGAP GO!